AGORA COM O MELHOR DE GAMEPRO

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

ALADDIN
O 1º jogo com animação Disney

Mortal Kombat
Dicas Exclusivas! Golpes fatais para Mega, Master e Game Gear

MEGA ESPETACULAR

Shinobi 3, Bubsy, Bart's Nightmare, Rocket Knight

Shining Force:
o RPG do ano

34 golpes do arcade Samurai Shodown

GRÁTIS
GamePlus
PC, 3DO, Amiga e muito mais

SETEMBRO DE 1993 Nº 26
CR$ 280,00
ISSN 0104-2033
26
9 770104 203003

SUPER VIAGEM DISNEY EPCOT

SUPER GAMES

GRÁTIS 11 DIAS NA FLÓRIDA COM STELLA BARROS

PATROCÍNIO: **STELLA BARROS**

APOIO: NEO GEO TEC TOY Shopping Center IGUATEMI BRASOFT

ATENÇÃO MOÇADA! A PARTIR DE AGORA VOCÊS ESTARÃO PARTICIPANDO DA SENSACIONAL PROMOÇÃO SUPER VIAGEM/ SUPER GAMES. É SUPER FÁCIL : PREENCHA O CUPOM E PASSE NUMA DAS LOJAS E DEPOSITE NA URNA. NO DIA 12 DE OUTUBRO, SERÁ REALIZADO NO SHOPPING CENTER IGUATEMI, EM SÃO PAULO, O SORTEIO DO VENCEDOR.

SE NA SUA CIDADE AINDA NÃO TEM UMA LOJA SUPER GAMES, ENVIE O CUPOM PELO CORREIO ATÉ O DIA 30 DE SETEMBRO PARA A RUA SENADOR PÁDUA SALES, 94- CEP 01233-030 - SP.

O REGULAMENTO GERAL DA CAMPANHA ESTÁ REGISTRADO NO 2o.CARTÓRIO DE TÍTULOS E DOCUMENTOS SÃO PAULO - SP, À DISPOSIÇÃO DOS INTERESSADOS. COMO REGRA GERAL, A CAMPANHA LIMITA-SE A PARTICIPANTES COM IDADE A PARTIR DE 10 ANOS COMPLETOS.
A OBTENÇÃO DO PRÊMIO ESTÁ CONSIGNADA A LIBERAÇÃO DO VISTO CÔNSULAR E AS DATAS DISPONÍVEIS PARA O PRÓGRAMA FLÓRIDA EXPRESS PELA STELLA BARROS TURISMO.

SE VOCÊ QUISER INFORMAÇÕES SOBRE VIAGENS INCRÍVEIS, LIGUE PARA STELLA BARROS TURISMO TEL.: (011) 851-0500.

SUPER VIAGEM/SUPER GAMES

☐ SIM. EU QUERO VIAJAR DE GRAÇA PARA A FLÓRIDA.

QUAL A LOJA DE GAMES No. 1 DOS FERAS?_____

NOME_____

ENDEREÇO_____

CIDADE_____ ESTADO_____ CEP_____

TEL._____ DATA NASC._____

QUAL O SEU VIDEO-GAME?_____

SUPER GAMES - R. SENADOR PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233-030 - SÃO PAULO - SP.

RELAÇÃO DE LOJAS

SÃO PAULO - SP (DDD-011)
IGUATEMI - Tel.: 816-6998
GRANJA JULIETA - Tel.: 548-4902
N. CANTAREIRA - Tel.: 203-1597
HIGIENÓPOLIS - Tel.: 258-0977
PARQUE DA MOOCA - Tel.: 215-3198

MACEIÓ-AL Tel.: (082) 241-9133
BELÉM-PA Tel.: (091) 223-5701

PETROLINA-PE - Tel.: (081) 992-1125
BRASÍLIA SUL 1-DF - Tel.: (061) 242-0177
BRASÍLIA NORTE 1-DF - Tel.: (061) 347-8281
BRASÍLIA SUL 2 - DF - Tel.: (061) 242-8512
BRASÍLIA NORTE 2 - DF Tel.: (061) 274-8547
CAMPINAS-SP - Tel.: (0192) 85504
FLORIANÓPOLIS-SC - Tel.: (0482) 22-1347
SANTA MARIA - RS -Tel.: (055) 222-7279
POÇOS DE CALDAS - MG - Tel.: (035) 721-9894

INFORMAÇÕES / FRANCHISING: Tel.: (011) 824-9588 FAX 66-4777

SUPERGAME

Carta do Chefe

Juntar a melhor revista americana com a melhor brasileira dá em quê? SG, uai!

Tenho que admitir: adquirir os direitos da **Gamepro** foi uma grande idéia. Fiquei frenético ao constatar como esta edição ficou perfeita, modéstia à parte. A revista mudou geral! Os lançamentos? De cara, **Mortal Kombat** para Mega Drive, GG e Master System. E o **AH-3**? Um puts simulador de helicóptero em CD. Dois furos acriveis graças à nossa poderosa aliada norte-americana, **Gamepro**. Só mesmo na ***SG***! Como se não bastasse, você também ganhou na faixa a **GamePlus**, um suplemento que traz tudo sobre jogos de computadores, 3DO, realidade virtual e tudo que pintar de altíssima tecnologia. Eu mesmo escolhi a equipe de reportagem responsável por estas matérias e asseguro: não tem pra ninguém na imprensa brasileira! Ficou classe A. Mas não pense que a equipe ***SG*** ficou parada. Em primeiríssima mão temos **Aladdin**, **Bubsy**, **Shining Force** e **Shinobi III** (que mapas!). Jogar o arcade **Samurai Shodown** ficou mais fácil. Com tudo isso a melhor revista da Galáxia foi promovida a campeã do universo. E o Chefe se tornou Imperador do videogame. Mais que merecido! Mês que vem tem mais.

Sumário

MEGA	
ROCKET KNIGHT	6
MORTAL KOMBAT	8
ALADDIN	12
BUBSY	14
MUTANT LEAGUE	17
BOWLING	17
SHINOBI III	18
BART"S NIGHTMARE	21
SHINING FORCE	26
MASTER	
MORTAL KOMBAT	34
ARCADE	
SAMURAI SHODOWN	36
CD	
FIREHAWK AH-3	30
CARTAS	4
ROLA LÁ FORA	24
SUPERDICAS	31
CLUBE DO CHEFE	40

Gráficos geniais com a marca dos estúdios Disney

CARTAS

ATÉ QUANDO ESPERAR?

Caro Chefe:
Espero ansioso por uma resposta sua de quando será o lançamento do cartucho **Street Fighter II** para a Mega Drive. Não me desaponte!

Celso Benício (Bena)
São Paulo -SP

***RdC:* Boas novas, Bena. Depois de dois adiamentos, a Capcom prevê lançar o cart nos EUA este mês.**

PILOTO REXONA.

Li na **SG** 22, em cartas, os requisitos para se tornar um piloto da ***SG*** e fiquei interessado, pois esse é meu sonho, ser piloto da maior revista da Galáxia. Eu topo o desafio. Será que cabe mais um?

Edson Luis Deodato
Brotas - SP

***RdC:* Grande Edson, infelizmente não precisamos de piloto no momento. Mas anotamos os seus dados, como os de milhares de interessados. Existe um ditado que diz: "em time que está ganhando não se mexe!"**

CARTA APAIXONADA

Você apareceu e eu não vi. Tava doida pra ver quem é o misterioso Chefe. Você parece muito legal, queria tanto te conhecer... Será que daria pra mandar uma foto sua? Ah! Quase me esqueci das perguntas que eu tinha: quando chega o **Sonic 3** e **Streets of Rage 3**?

Luciana Neri L. Jimenez
Rio de Janeiro - RJ

***RdR:* Querida Luciana, o Chefe ficou muito sensibilizado com sua cartinha. Disse que se não fosse publicada mandaria tudo mundo embora por aqui. Sonic 3 e Streets of Rage 3, estão ainda sem previsão. Sai este ano um novo jogo do porco espinho, mas é para CD. O chefe te mandou um beijo. Sobre a foto ficou de pensar...**

LEITOR LUBRIDIADO

Meus parábens pelas matérias de **Street Fighter 2** e **Mortal Kombat** da ***SG*** 24 - demais. Umas perguntinhas para o Akira. Qual será a fita de 330 Mega do Neo Geo, será **Mortal Kombat 2**. É verdade que o Neo Geo têm 2 processadores de 16 bits? Afinal quantos bits têm o console? Quando sai o Activator do Mega?

Manoel Fonseca Neto
Florianopolis - SC

***RdA:* É isso aí, Manoel, na SG você fica sabendo das coisas bem antes. É melhor não dar muito ouvido nos que os "outros" falam por aí. Mortal Kombat 2 não vai sair para Neo Geo e ainda não há previsão de jogos com 330 mega. O console têm os mesmos 2 processadores do Mega Drive: um Z80 (8 bits) e um 68000 (16 bits). Alguns consideram ele 24 bits, mas na verdade ele é 16 bits. O activator está previsto para o final de setembro. Escreva sempre.**

PERGUNTA DIFÍCIL

É possível jogar **Street Fighter II** com o controle turbo de seis botões igual ao controle feito especialmente para Street do Mega.

***RdR:* Que embananação! Lógico que dá. O controle turbo de seis botões é feito especialmente para esta versão.**

NA RAÇA

Como vocês fazem para descobrir os maceles dos games? É na base da sorte ou vocês recebem as dicas dos fabricantes? O Chefe já jogou algum cart da Nintendo?

Wilson Luiz de Menezes
Recife - PE

***RdC:* Nunca! Sou fidélissimo à Sega. Para descobrir as dicas deixo os pilotos de "molho" até rolar. Nada de dica pronta. O negócio aqui na redação é na raça!!**

PAPO FURADO

O jogo **Fatal Fury** da Nintendo parece mais avançado que o do Mega. Por que? Qual é o mais avançado, o SNes ou o meu pobre Mega Drive? Um beijão para a sua motorista e redatoras.

De um leitor enganado
Brasileiro

***RdC:* Que é isso? A apresentação é bem melhor, acionar os golpes é muito mais fácil, os gráficos são da mesma onda e você vem com este papo de pobre Mega Drive? Os dois consoles se equiparam, embora eu prefira as vantagens do Mega. Fiquei tão irado que rasquei a carta antes que pudesse anotar seu nome. Pode deixar que eu dou pessoalmente os referidos beijinhos.**

ELE MERECE

Já escrevi 5 cartas e nenhuma foi publicada. Pô! Acho que um cara como eu, assinante da ***SG***, que possui todos os exemplares, posters enquadrados, carteirinha do clube, participa das promoções e idolatra a revista desde o dia de seu lançamento, merecia um pouco mais de consideração, né?

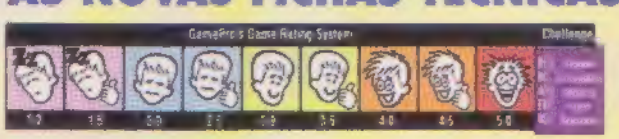
Marcos Kurtinaitis
São Paulo - SP

***RdC:* Com todas essas qualidades você foi eleito o leitor de ouro. Tai sua carta publicada com mérito do Chefe. Grande garoto! Todos deveriam seguir seu exemplo.**

ESCREVAM!

O Chefe quer saber o que vocês acharam das mudanças todas. Revista Supergame - Caixa Postal 9442 São Paulo, SP - CEP 01050-970

AS NOVAS FICHAS TÉCNICAS



BUBSY		Accolade
16 Mega	Fases: 16	E.U.A.
2 Jogadores	Ação	Password
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

A ***Supergame*** conta agora com 2 fichas técnicas novas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto de 1 à 5. A ficha da ***SG*** é dividida em 4 categorias - gráficos, som, dificuldade e fun factor (diversão) - com avaliações que variam de 0 a 5 estrtelas.

GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

FOX

SÓ PARA LOCADORAS

VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/Valquer Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • **Porto Alegre (RS)** - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur Tel/Fax (021) 590-7043 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/Elves Tel/Fax (085) 244-3612 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466

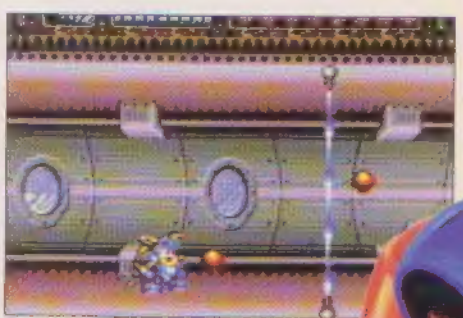
ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Gambá tem sabre na mão e muita velocidade nos pés. Te cuida, Sonic!

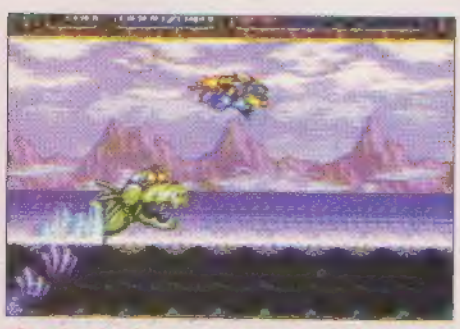
Para destruir esse monstro, comece pelos braços, depois acerte seu núcleo

Os gráficos apresentam grande diversidade e muita sofisticação, o que vem se tornando uma marca registrada da Konami

A paz do planeta Zebulos dançou por causa de uma invasão de porcos intergalácticos. Para combater essa corja de imundos foi escalado o campeão dos Rocket Knights - Sparkster. Mal sabe ele que seu arquiinimigo Axle Gear, ex-Rocket Knight que aderiu ao lado negro, espera ansioso pela vingança. Qualquer semelhança com Star Wars é mera coincidência! Quem procura agitação está na página certa. **Rocket Knight Adventures** é um cart de ação/aventura que o levará a um mundo fantástico. Armado com um sabre, o herói parte para a batalha, esbanjando agilidade. E, acredite se quiser, chega até a voar com ajuda de um foguete propulsor. São sete fases de visão lateral variando de horizontal a vertical. A ação muda todo o tempo com elementos de jogo de tiro e quebra-cabeças. Muitas armadilhas e inimigos, pra variar. Mas não há perigo de enjoar! Sua principal característica é a alta velocidade. Sparkster não fica devendo nada em matéria de rapidez a Sonic. Imaginem um racha entre o gambá Jedi e o porco-espinho supersônico?



Seja esperto para ultrapassar a lava que cai



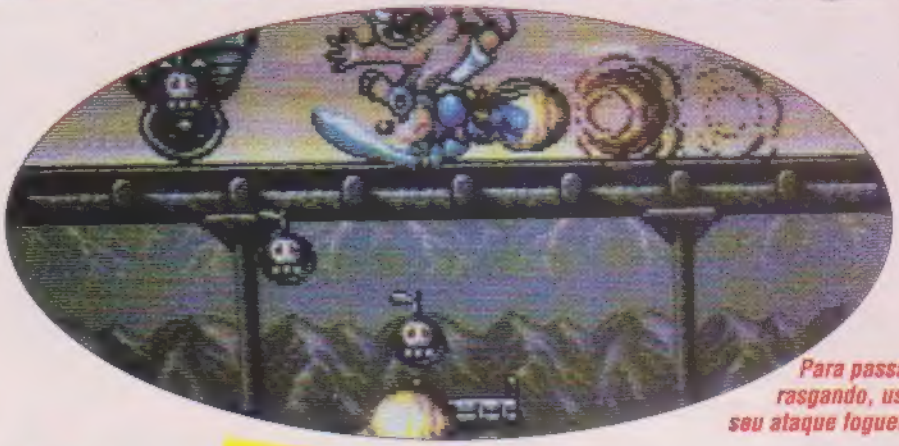
Na primeira fase, acerte a cabeça do dragão para derrotá-lo. Ela é seu único ponto fraco

Acerte as bombas dos piratas do ar para mandá-las de volta

ROCKET KNIGHT Konami			
8 Mega	Fases: 7	E.U.A.	
1 Jogador	Ação/aventura	Continue	
Gráfico	★ ★ ★ ★		
Som	★ ★ ★		
Dificuldade	★ ★ ★ ★		
Fun Factor	★ ★ ★ ★		

MUITAS SURPRESAS E ARMADILHAS NO CAMINHO

Aqui, vá com calma e destrua os obstáculos, um por vez, e fique atento aos mísseis



Para passar rasgando, use seu ataque foguete

Graças ao ataque ricochete de Sparkster, é possível alcançar até mesmo os lugares mais altos

MOVIMENTOS E ATAQUES ESPECIAIS

Se deixar pressionado o botão A o "power gauge" vai carregando. Complete o medidor e use os golpes especiais (à direita)

Se não apertar o direcional o golpe será rotatório

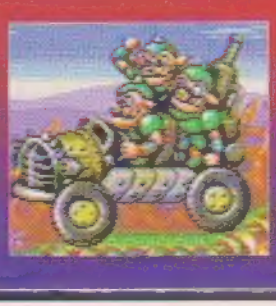
Botão A - Ataque. A onda de choque acerta longe

Com o direcional para o lado - Rocket Attack

Botão B - Pulo. Pode-se variar a altura do salto

Colocando na diagonal, o Rocket será vertical

AS MAIS LOUCAS MÁQUINAS DE GUERRA



GAMEPRO

MEGA PRÉ-ESTRÉIA

Por Tummynator

MORTAL KOMBAT

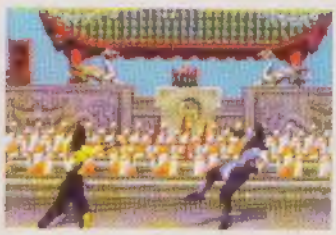
Street Fighter II ainda não chegou para Mega, mas **Mortal Kombat** está pintando por aí. O jogo manteve todos os golpes fatais que caracterizam a versão arcade. A espera acabou, donos de Mega!

Hora do espanto

Na versão de **Mortal Kombat** para Mega Drive jogam uma ou duas pessoas, no estilo imortalizado por **Street Fighter II**. Como no arcade, você escolhe um dos sete lutadores digitalizados: Kano, Johnny Cage, Sonya, Liu Kang, Sub-Zero, Scorpion ou Rayden. Nos três rounds iniciais, você encara os lutadores restantes, depois o seu próprio personagem. Em seguida, vêm mais três rounds, contra dois adversários em cada um. No fim, é a vez de Shang Tsung. Mas antes é preciso vencer Goro.

O novo (skid) do quarteirão

Você passa por todos os níveis da versão arcade, incluindo Pit, Dungeon, Tsung's Palace e Hall of Warriors. Apesar do jogo para Mega mostrar cenários bem desenhados, eles não reproduzem o original tão bem como aconteceu para o Super Nintendo. Mas você não vai ter muito tempo para se preocupar com cenários, porque sua atenção vai se concentrar em se livrar do choque elétrico de Rayden, do congelamento de Sub-Zero, da magia de Sonya, da bola de fogo de Liu Kang e de outros movimentos. Além disso, os controles do Mega Drive tornam alguns movimentos mais fáceis que no SNes. Mas há alguns que são muito difíceis nas duas versões. O jogo foi desenvolvido para controles de três botões, ou seja, você precisa usar Start para a defesa. Isso pode ser complicado e demorar. Apesar de tudo, a ação é um pouco mais segura no Mega, e os movimentos mais rápidos e destrutivos.
Depois de vencer dois rounds, você pode desferir um golpe fatal, marca registrada de **Mortal Kombat**. Há duas opções de jogo. Na regular, os golpes fatais de quatro jogadores foram mudados (Sub-Zero, Kano, Johnny Cage e Rayden). O golpe fatal derruba o oponente e o reduz a cinzas. No modo especial, ou Mode A, o jogo é igual ao arcade. Mas alguns golpes fatais ficam devendo.



Ele atira, ele chifra!

Para ver e ouvir

Os gráficos de **Mortal Kombat** para Mega são bons, mas falta um pouco de clareza. O som tem vários efeitos de qualidade. Mas, apesar disso, os lutadores não são anunciados por vozes nem existe nenhuma preocupação em sonorizar a trituração dos ossos.

Se ninguém pode eliminá-lo, certamente Sub-Zero o fará.

Um reinado tranqüilo

Um desafio: se você quer a jogabilidade de um verdadeiro arcade, mude a dificuldade para Hard. Caso não queira, essa luta pode parecer apenas um passeio no bosque.

Mega Drive
Mortal Kombat
(Acclaim)

Quem tem um Mega já ouviu as reclamações dos donos de SNes: "Cadê o sangue?". É verdade que os gráficos não tem a mesma qualidade do SNes, mas o ganha em jogabilidade e facilidade na aplicação dos golpes. Isso, junto com Mode A, faz dele especial.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	4.0	5.0	ADJ. Expert

Disponível: Agosto
1 ou 2 jogadores
Luta
Preço não definido
Continues limitados

Você pode aplicar alguns golpes aqui e ali, mas os lutadores do computador são muito bons e a disputa fica equilibrada. Mas tome muito cuidado, porque os continues são limitados e é necessário economizá-los para conseguir percorrer longo caminho até chegar Tsung.

Hey, hey, hey...esta é a área de cine-fumantes, meu!

Bons gráficos, som e controle combinados com o especial Mode A, fazem dessa versão uma autêntica pancadaria. Os jogadores de Mega ficarão mais que contentes com esse clássico consagrado em fliperamas de todo o mundo. Até que **Street Fighter II** faça finalmente sua aparição para do Mega Drive, **Mortal Kombat** não será destronado e continuará reinando entre os jogos de luta.

ISSO QUE É DICA!

Os golpes fatais

Abaixo a violência? Nem pensar. Com a inclusão do Mortal Kode (Mode A), o jogo fica igual ao arcade, com todos os golpes fatais. Para isso, durante a tela "Codes of Honor", digite a senha: A, B, A, C, A, B e B.

RAYDEN

Sempre ligadão, ele é o que se pode chamar de lutador de choque

Lightning Throw

Para descarregar altas voltagens na pele do inimigo, pressione Baixo, Frente e A

Superman

Faça como o homem de aço e voe direto para o oponente com Trás, Trás e Frente

GOLPE FATAL

Rayden manda uma descarga de energia que faz a cabeça do adversário entrar dentro dos ombros. Pressione Frente, Trás, Trás, Trás e depois aperte A. Esse golpe só funciona se você estiver perto do oponente

KANO

Meio homem meio monstro metálico, esse sujeito quer dividir você ao meio

Roll Spin

Lembra do jogo de queimada? Você está convidado a jogar uma partida mortífera. Inicie com o direcional para baixo, dê um 360º na direção do oponente. Depois dê Start de novo e plane sobre o adversário

Knife

Com a combinação Start, Trás e Frente, você fará uma pequena demonstração do seu lado metálico

GOLPE FATAL

Mostre que tem bom coração, Kano! Aproxime-se do seu oponente. Segure Start, aperte Trás, Trás e A para fazer o braço de Kano rasgar o peito do adversário e sair com o coração nas mãos. É bom que ele não é dono do açougue...

JOHNNY CAGE

Metido a bonitão, dizem que esse cara não sabe quando parar. Que tal mostrar a ele

Green Flame

Pressionando Trás, Frente e A você lança uma chama naturalista no oponente

Split Punch

Quer sair dessa? Dê uma de Van Damme e dê um soco por baixo pressionando Baixo e C

GOLPE FATAL

Este Uppercut vai direto no oponente e leva sua cabeça junto. Pressione Trás três vezes, depois aperte A

LIU KANG

Este homem é uma ameaça à sociedade! Sangue é seu drinque predileto...

Fireball

Ninguém segura essa magia fatal de Kang. Para acioná-la, pressione Frente, Frente e A. O golpe é o mais fácil do jogo

Flying Kick

Voe como um relâmpago para desferir um chute mortal, pressionando Frente, Frente e B

GOLPE FATAL

Infelizmente esse golpe fatal não arranca pedaços, mas é mortífero mesmo assim. Para dar um helicóptero seguido de um uppercut, chegue junto ao oponente e, começando de frente para ele, dê um giro de 360 graus no direcional

SUB-ZERO

Esse elemento misterioso é um tremendo guerreiro com uma alma de gelo.

Freeze

Para desferir esse jato paralisante, que congela os adversários, pressione Trás, Baixo, Frente e A

Slide

A senha para a dança da morte é pressionar Trás e depois B e C simultaneamente

GOLPE FATAL

Essa é brutal. Para arrancar a cabeça do adversário (de brinde você ganha a coluna vertebral), aperte Frente, Baixo, Frente e A. Esta é para terminar cheio de estilo

SCORPION

É um inseto mortífero que mata sem qualquer sentimento de remorso ou piedade.

Van Dan Spear

Para desferir esse golpe baixo, aperte Trás, Trás e A. Escorpião vai mandar um gancho com corda e trazer o adversário, indefeso, para seu lado

Teleport

Visitas inesperadas não são sempre um saco? Faça uma surpresa ao adversário. Você pode sumir de um extremo da tela e aparecer no outro. Aperte Baixo, Trás e A

GOLPE FATAL

Esquentadinho o tal de Scorpion! Para fazê-lo tirar a máscara e acionar a churrasqueira, segure Start e aperte Cima duas vezes.

SONYA

Gostosa, sensual e sádica... Nenhuma cantada costuma funcionar com ela.

Ring Toss

Atire anéis da mais pura energia, segurando A, Frente e soltando A.

Square Wave Fight

Quando o adversário pular, você pode contra-atacar com um poderoso soco, pressionando Frente, Trás e A

GOLPE FATAL

Ninguém sabe a marca do seu batom, mas quando ela joga um beijo, com certeza você vai se ligar! Solte a beijoca, pressionando Frente, Frente, Trás, Trás e Start.

Detone um novo visual.

ETIQUETAS TERMO PLIC HACO

Etiquetas para você aplicar com imaginação e criatividade.

8 PERSONAGENS DE VÍDEO GAMES PARA VOCÊ ARREPIAR POR AÍ!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022
FAX: (011) 826-1590

65 ANOS

HACO Etiquetas

SÃO PAULO
FONE: (011) 536-2477
FAX: (011) 241-0794

RIO DE JANEIRO
FONE: (021) 542-6644
FAX: (021) 512-5668

BLUMENAU
FONE: (0473) 22-7911
FAX: (0473) 22-4026

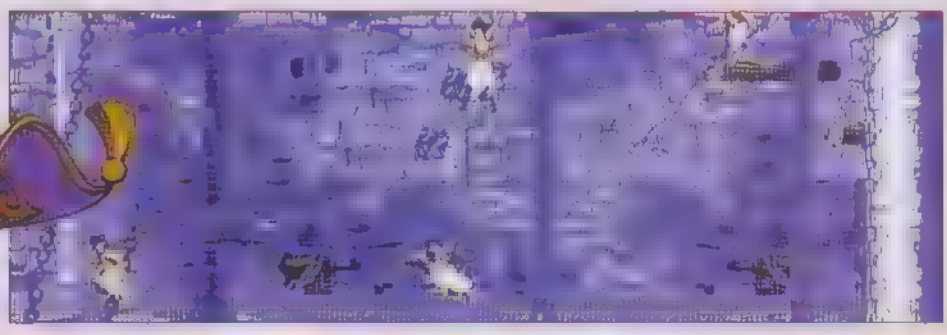
Troque uma idéia com o gênio, voe no tapete e arrepie as 1001 noites

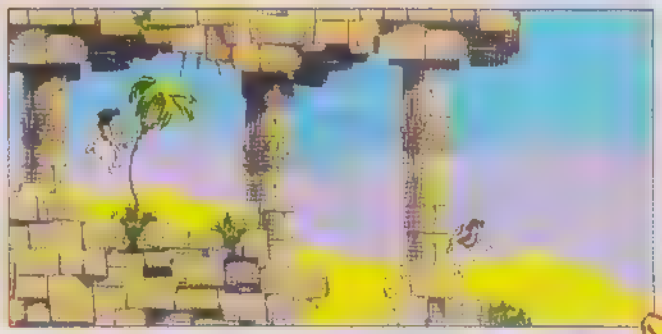
Esta versão para Mega Drive foi desenvolvida por um grande trio de companhias de entretenimento: Sega, Virgin ■ Disney. Sai de baixo! Pela primeira vez na história, um jogo tem a co-produção Disney. A idéia era um cart de 16 Mega com diversão para todas as idades. Na mosca! A Virgin participou pela tecnologia de animação no videogame. A Disney entrou com seu estilo inconfundível de animação: muita cor, música e senso de humor. O resultado: inacreditável! **Alladin** segue a linha do desenho. O jogo é rápido ■ divertido, com gráficos jamais vistos. Os cenários são detalhados ao exagero, com qualidade fora de série. Como no filme, Alladin, na terra das Mil ■ uma Noites se vê dono da lampada maravilhosa. É a conta para que o perverso Grão Vizir queira acabar com nosso amigo. Os movimentos são bastante complexos, com Alladin manejando a espada, saltando, escalando ■ se dependurando em cordas. Fases lindíssimas: castelos, templos e desertos. Um épico da aventura e animação no videogame!

Nesse momento é preciso ter cuidado para ser espetado e atirado para baixo

Além da qualidade gráfica, a quantidade de movimentos do herói impressiona qualquer morta!

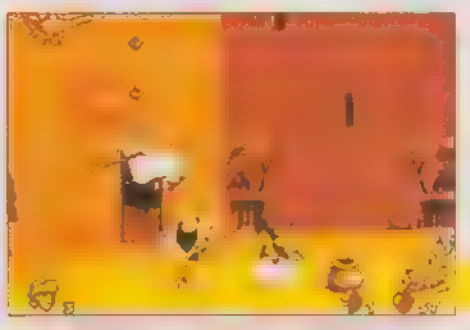
Nessa parte do jogo, ao chegar ao topo depois de subir pela corda, movimente-se para o lado esquerdo, onde se encontra o tão aguardado tapete mágico



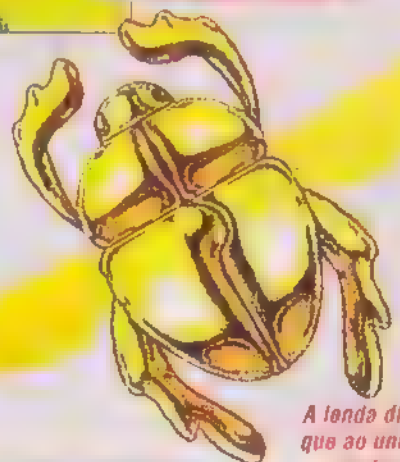


O clima das Mil e uma Noites foi mantido no cart. Mas esqueça as poesias e suba nas plataformas em busca de itens

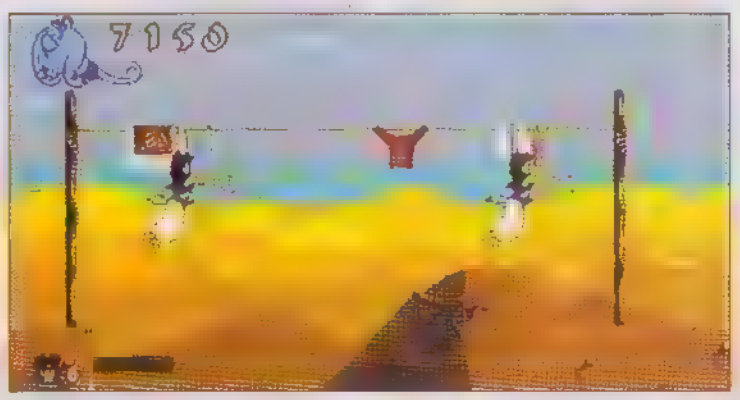
Um observador atento, logo vai notar entre as ruínas um velho conhecido, o Pateta. O que ele estaria fazendo lá?



Com gênio ou sem gênio, você vai ter que se livrar dos bandidões para chegar ao fim



A lenda diz que ao unir as duas metades do besouro, você vai descobrir em que lugar se esconde a lâmpada



Poucas vidas deixa o gênio de mau humor, empenhe-se no jogo para não deixá-lo zangado

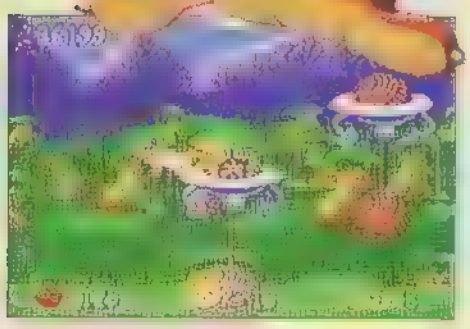
BUBSY

Esse gato é esperto mas não tem 7 vidas. Todo cuidado é pouco. Senão...

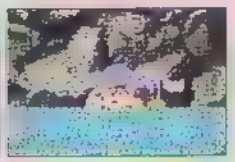
As rainhas gêmeas, Poly e Ester, invadiram a Terra. Com a ajuda dos Wollies, bolaram um plano para saquear toda a lã do planeta. Só existe uma criatura capaz de acabar com os piratas: Bubsy. O herói precisa pegar as bolas de lã entre as fases do cart. Cada uma delas esconde milhares de surpresas. Bem na linha de **Sonic**. Mesmo com as limitações de cores do Mega, essa versão de Bubsy é quase gêmea da do Super Nintendo. As diferenças são mínimas. Destaque para a parte de animação e efeitos especiais.

BUBSY		Acolade
16 Mega	Fases: 16	E.U.A.
2 Jogadores	Ação	Password
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

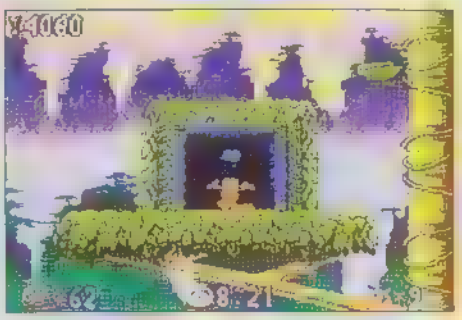
UMA VERSÃO IGUAL À DE SUPER NINTENDO



Após três fases, você se depara com esses estranhos inimigos. Para acabar com eles, basta acertá-los quando abertos

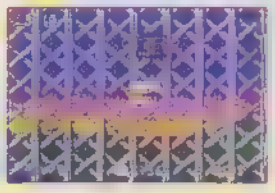


Mais que as vidas as maneiras de Bubsy morrer são uma mais divertida que a outra

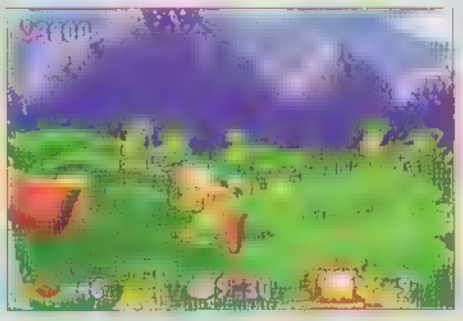


Em quase todas as fases existem atalhos para facilitar sua vida

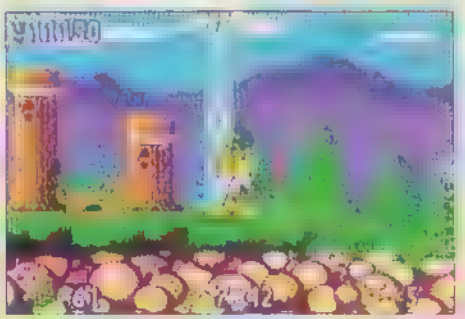
Procure as camisetas brancas para ganhar preciosas vidas



A camiseta preta torna Bubsy invencível durante um curto período de tempo

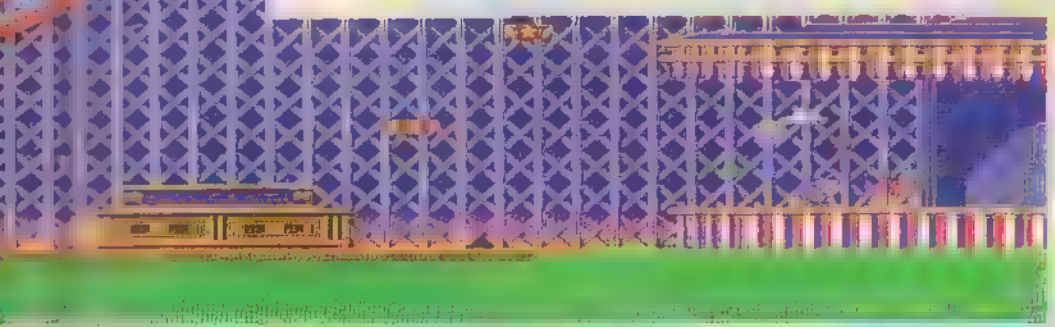


O ponto de exclamação salva seu progresso na fase. Ao morrer, você começa dele

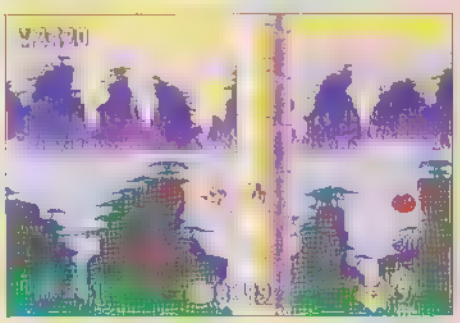


Nas fases 1, 2, 3 e também nas 10,11 e 12, procure as alavancas para baixar a água

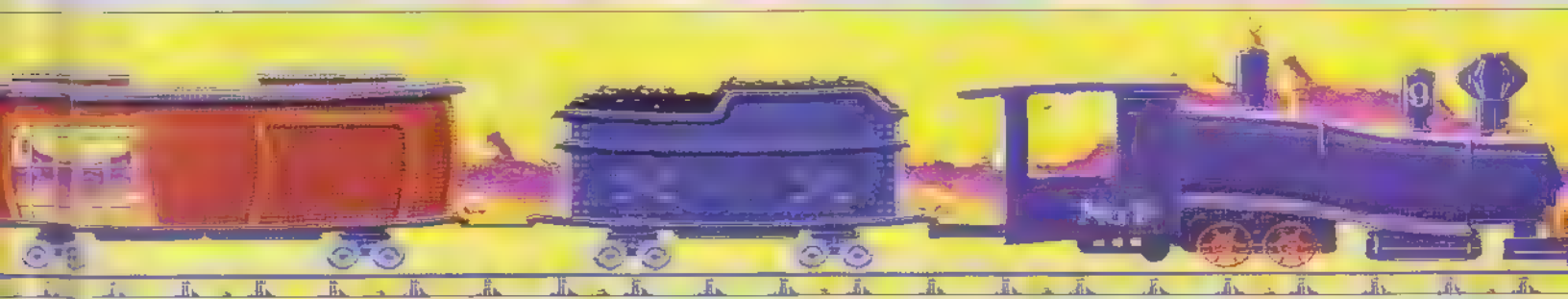
Antes de pular, olhe para baixo. Esse procedimento economiza muitas vidas



Acima, uma parte do parque de diversões das fases 4, 5 e 6. Fique atento as diversas barraquinhas e carrosséis pois os inimigos se confundem com o cenário



Esse é o movimento mais eficiente de Bubsy. Elimina os inimigos e protege contra tombos



COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

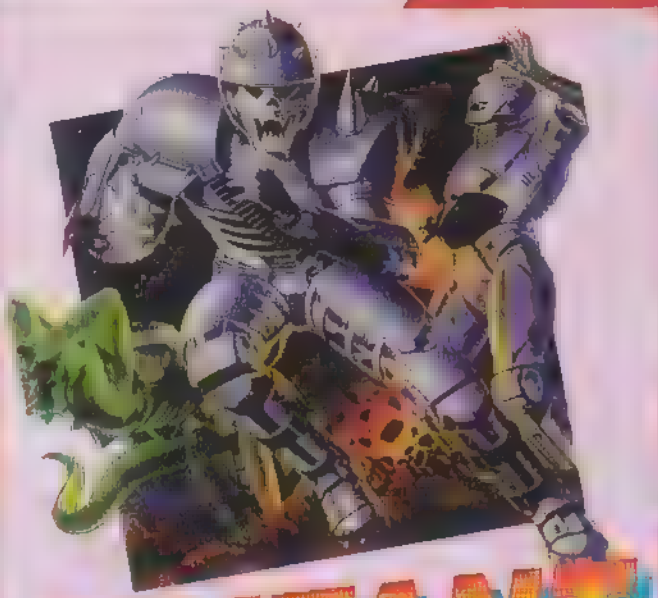
Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377



MUTANT LEAGUE FOOTBALL

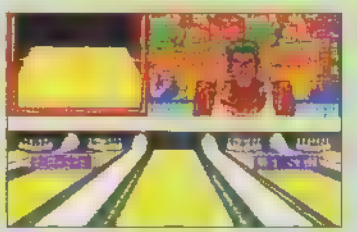
Mutant League Football, da Electronic Arts é daqueles carts que consegue misturar muita ação, esporte e pancadaria. É possível escolher entre os sessenta times, cada qual com características próprias. As equipes contam com grandes astros, como Elvis, Snake e Mauler, jogadores que possuem técnicas especiais. No total, são nada mais nada menos que noventa estádios repletos de armadilhas e minas explosivas. Jogo bastante violento, repleto de mutilações e jorros de sangue. Além de jogar, você pode partir para chutes, socos e voadoras contra seus adversários. O som é aquele de sempre, torcida, gritos dos jogadores, etc. Nada de novo. O maior destaque fica por conta do interessante cenário futurístico.

Esqueça a bola e bata pra valer no time adversário

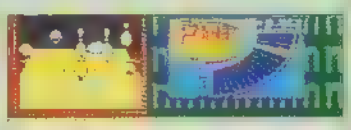
MUTANT L. FOOTBALL			E.U.A.
8 Mega	Fases: N/D		
2 Jogadores	Esporte		
Gráfico	★	★	★ ★
Som	★	★	★
Dificuldade	★	★	★ ★
Fun Factor	★	★	★

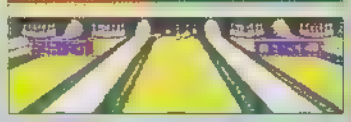
Mark, Linda, Leroy e Dana são quatro campeões de boliche disputando um acirrado campeonato. Escolha um ou dois deles (conforme o modo) para começar a partida. A tela é subdividida em três partes. Na janela principal da tela você possui uma visão em primeira pessoa da pista. Na localizada na parte superior do vídeo, à direita, um close da reação do jogador e torcida (que diga-se de passagem é sempre a mesma). Na janela menor, à esquerda, o zoom da sua jogada, a visão lateral do lançamento e a pontuação. O controle é dos mais simples e bastante comum em jogos de boliche: uma linha de pontaria, o efeito (seta) e o ponteiro de velocidade do lançamento. Não foi ainda dessa vez que os fabricantes pagaram a dívida de fazer um jogo mais original e emocionante de boliche. Os fãs de um bom strike terão de aguardar mais.

BOWLING			Mentrix
4 Mega	Fases: N/D		E.U.A.
4 Jogadores	Esporte		
Gráfico	★	★	★
Som	★	★	★
Dificuldade	★	★	★ ★
Fun Factor	★	★	★



No canto , os participantes torcem pela sua jogada

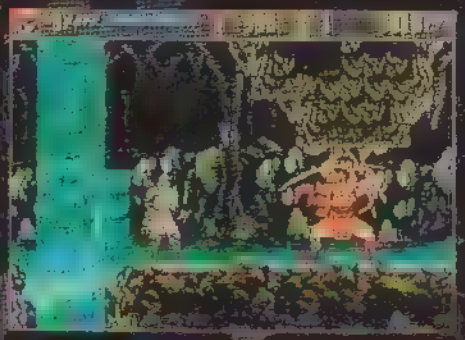




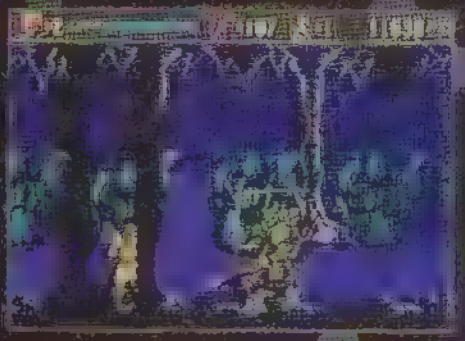
SHINOBI III

Diversão 5 estrelas na seqüência das aventuras Musashi, o grande Ninja

A Neo Zeed volta a aterrorizar o mundo. Joe Musashi, mestre em artes marciais, está de volta e parte para o combate ao submundo da criminalidade. Com 7 fases, ótimos gráficos e a tradicional alta jogabilidade da série, *Shinobi III* chega para Mega Drive arrebentando. Dessa vez o Ninja adquiriu novas técnicas. Os bloqueios somaram habilidade e estratégia ao jogo. Os movimentos Ninja foram ampliados. O cart faz inveja a qualquer jogo de ação. Mas um grande pecado foi cometido. Na música é sentida a ausência do grande mestre Yuzo Koshiro, que tornou o som dessa sequência inferior a seu predecessor. Mesmo assim é um jogo imperdível.



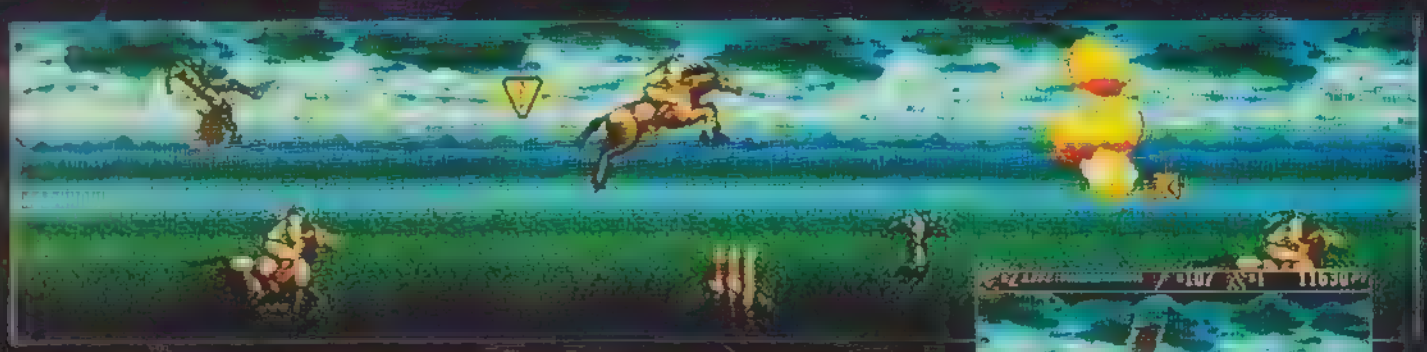
O começo é bem fácil. Para matar o "ninja" azul, basta atacar alguns shurikens



Ataque o primeiro mestre um [illegible] espere ele correr para pulá-lo, [illegible] e [illegible]

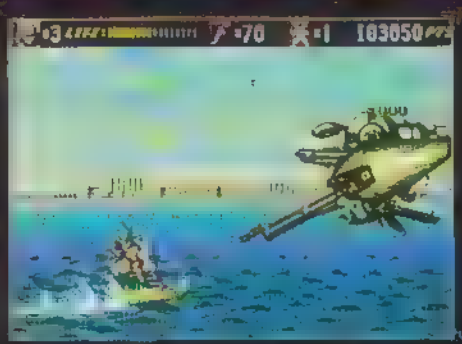
Várias movimentos novos foram incrementados a Musashi-san, [illegible] capacidade escalar e correr

SHINOBI 3		
8 Mega 1 Jogador	Fases: 7 Aventura	Japão Continue
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★ ★	

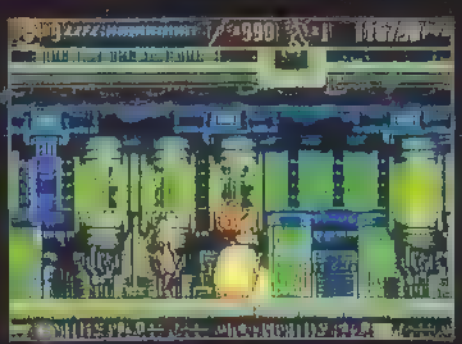


Na fase 2, da cavalgada, se dão algumas das maiores inovações do jogo. As placas indicam obstáculos. No final há um mestre. Para derrotá-lo, fique no canto esquerdo e pule as lanças

Ainda na fase 2, você deve caminhar um pequeno trecho antes do elevador. Fique atento às plataformas sobre sua cabeça: elas estão repletas de shurikins



Para derrotar o mestre da fase 4 é preciso detoná-lo pedacinho por pedacinho



No laboratório da fase 3 é preciso ter cautela e matar um inimigo por vez

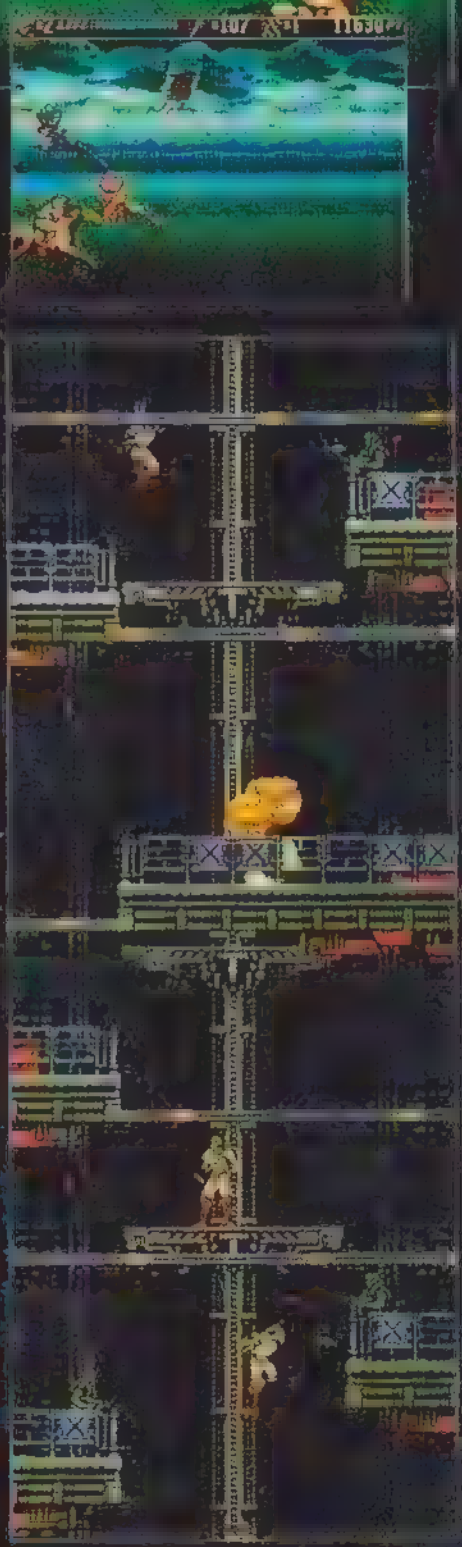
AS MAGIAS DE SEMPRE

KAZUCHI
Elas tem o poder de torná-lo invulnerável ao longo de alguns ataques do oponente

MIJIN
É mais útil do jogo. Sacrifica seu Ninja e você não precisa voltar ao início de tudo

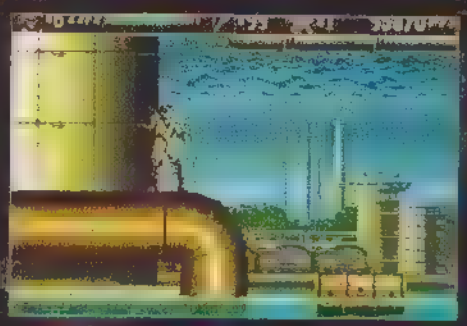
FUJIN
É bastante útil durante as fases 6 e 7. Aumenta consideravelmente sua capacidade de pulo

KARIU
Lança colunas de fogo que danificam os inimigos. Muito eficiente contra os mestres



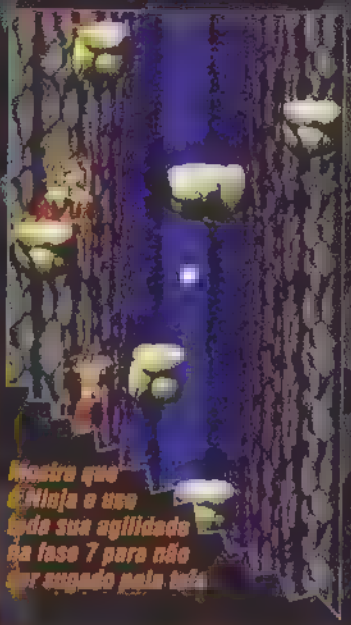
Ao chegar ao elevador da fase 4, preste atenção porque em certos momentos é preciso abandonar a plataforma onde você está para não ser esmagado na parte de cima

SHINOBI III

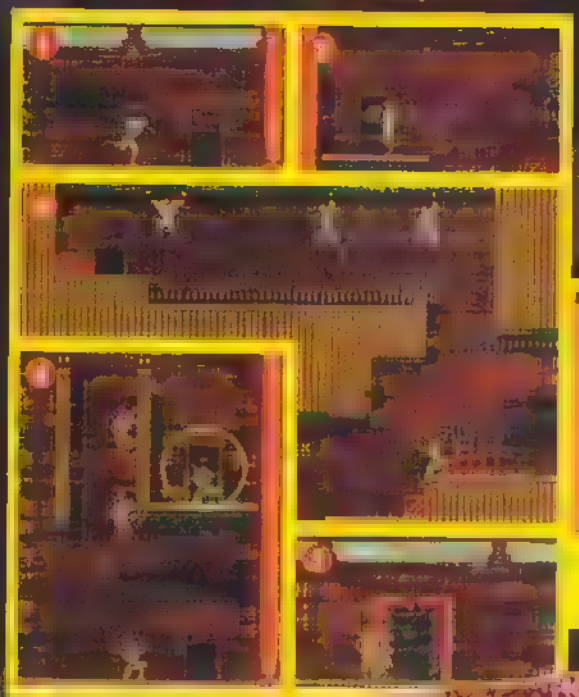


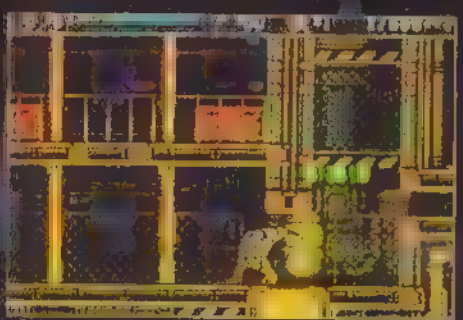
Na fase 4 existem duas vidas. Quando estiver escalando as tubulações não deixe de pegar nenhum caixote

Fase 4: será que Musashi aderiu aos ninjas Turtles?



Mostre que é Ninja e use toda sua agilidade na fase 7 para não ser sugado pela tela





Só se passa por esse local, na fase 5, dando dois toques no direcional seguido de B. O caixote à direita esconde uma vida

Siga a sequência das lotos para sair do labirinto da fase 6. O mestre é um velho conhecido

O mestre da fase 5 é ninguém menos que Godzila. Só que dessa vez o bicho vale todo moderno e robotizado

Na fase 3 você se depara com o cenário mais bonito do jogo. Não deixe a mira ficar sobre você (acima). Ao lado, o mestre da fase

Mais um pequeno trecho da fase 5. Todo cuidado é pouco quando você estiver sobre os tambores. Seja rápido! Além disso, alguns bombos ficam soltando granadas sem parar

Ufa! O último mestre está mais para [illegible] para Ninja

GAMEPRO

MEGA PRÉ-ESTRÉIA

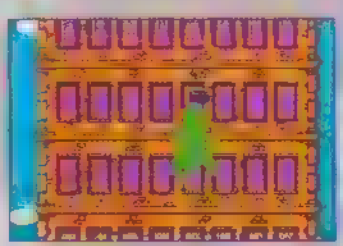
The Simpsons: BART'S NIGHTMARE

Por Slasher Quan

O primeiro e único Bartholomew J. Simpson está de volta ao sistema Sega. Se você pensou que a última aventura Simpson fosse a definitiva é porque não viu esta. **Bart's Nightmare**, da Acclaim, para Mega Drive, é uma versão igualzinha à do SNes. Apresenta os mesmos gráficos tipo cartoon e trilha sonora que lembram o seriado da TV.

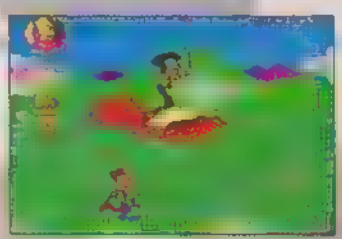
SONÂMBULO EM SPRINGFIELD

Bart sempre foi um desastre na escola, mas dessa vez a coisa complicou de vez para seu lado. Como última chance de passar do quarto ano, Bart tem que caprichar em sua lição de casa, mas cai no sono logo ao abrir o caderno. Em seus sonhos, oito folhas com suas lições são levadas pelo vento janela afora. Bart tem que recuperá-las ou sofrer a humilhação de uma nota F. Esse lançamento é um jogo de aventura com seis fases completamente diferentes e coloridíssimas. A jogabilidade é divertida e variada. Muitas partes são muito gozadas (especialmente a que Bartzilla escala edifícios) e algumas um pouco paradonas. A música, embora repetitiva, tem o seu estilo, bem a cara dos Simpsons. A jornada começa nas ruas de Springfield em busca das folhas perdidas.

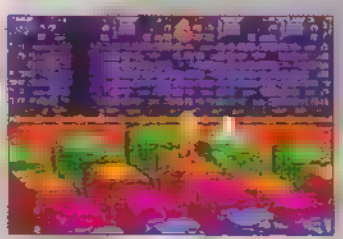


Na versão SNes de Bart's Nightmare, os moradores do edifício arremessam consoles de Mega na cabeça de Bartzilla. Será que a Acclaim vai fazer o inverso nesta versão e fazê-los lançar consoles de Snes?

Fortemente armado de chicletes e caroços de melancia, o pestinha tem que enfrentar Jimbo (o valentão da escola), uma turma de malandros e outros personagens de sua imaginação. Ao encontrar uma página nas ruas ele é transportado para um dos cinco mundos onde terá os piores pesadelos. Como Bartzilla, se transforma num dinossauro, escala prédios e enfrenta Momthra e Homer Kong. Já Bartman tem que voar alto e derrotar a esquadrilha do Barão Vermelho Burns. Descobrir seu caminho no Templo de Maggie - esta é a missão Indiana Bart. Destruir Comichão e coçadinha, personagens de seu desenho predileto, uma fase rápida e difícil. Finalmente, Barts Bloodstream, onde o pentelho é miniaturizado no microscópio e tem que limpar seu sangue infestado por vírus malditos.



Em Bartman, Apu's sempre têm alguma cura para te ajudar



No templo de Maggie, você tem aproximadamente três segundos para colher o ovo depois que a águia o arremessa

Na fase do Comichão e Coçadinha, esmigalhe as bolas de Marge para ganhar uma vida

Uma boa estratégia para aumentar seu medidor de "Zs" é perder todos eles e procurar dois Zs âncoras, pondo cada um numa extremidade da tela

NEM TUDO SÃO ROSAS...

Não é só os sonhos de Bart que são estranhos. A maioria dos jogos para Mega usam o botão C para salto. Bart's Nightmare usa o botão A. Mas isso é apenas uma questão de costume. O que fica faltando são alguns continues num jogo tão difícil. Se não conseguir adentrar as fases antes de seus Zs acabarem, você acorda recebe seu boletim e Game Over. Têm que batalhar tudo novamente.

Mega Drive
The Simpsons: Bart's Nightmare
(Acclaim)

Bart's Nightmare no SNes era um pesadelo sem fim, quem já teve jogou sabe o que é. Nenhum continue para ajudar. A versão para Mega veio igual, sofreu apenas alterações nas cores.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.5	2.5	3.0	Expert

US$ 49.95 (E.U.A.)
Disponível: Agosto

Ação/ Aventura
Um jogador

Procuram-se heróis para salvar o Planeta.

Global Gladiators é um cartucho de dar água na boca. Foi "Game of The Year" segundo a GamePro (a revista mais importante de games do mundo), tem personagens com 1.250 posições de movimento e uma big promoção que vai distribuir 10.000 Big Mac para 100 felizardos.

Recompensa:

200 hamburgers, alface, queijo, molho especial, cebola, pickles em 100 pães com gergelim.

Faça as contas: são 100 Big Mac pra cada (quem sabe um é você !). Ajude Mick e Mack a destruir as perversas e horrorosas criaturas que querem poluir a Terra, em 12 fases cheias de perigos incríveis. Você será muito bem recompensado.

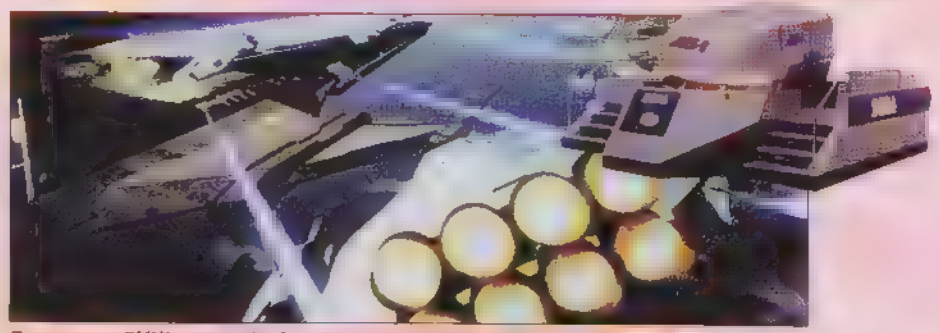
ECTO

ROLA LÁ FORA

A maior cabine da Sega, consoles de arrepiar...

NOVOS JOGOS PARA CABINE ANIMAL

Scramble Training e **Megalópolis 2154** são dois jogos para a AS-1, a maior cabine da Sega. Os dois prevêem ■ participação especialíssima de Michael Jackson, fã total de games e antigo colaborador da Sega. **Dinossaurs Adventure** é outro jogo para ■ mesma supercabine. Apesar do rótulo de jogo educativo, não deixa de ser divertido. Monstro mesmo. Os "bichinhos" foram criados com tecnologia de ponta elaborada por uma das empresas mais conceituadas do mundo na área de "computer graphics" e multimídia, a Visual Science Lab (Laboratório de Ciências Visuais).



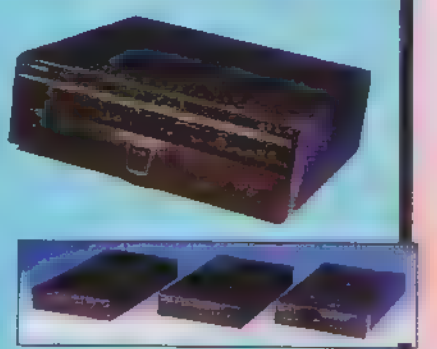
Parece um OVNI, mas não é: trata-se da maior cabine para jogos Sega

Os dinos parecem os "bichinhos" Spielberg (e também o Chefe, num dia de bom humor)

Ainda não se sabe qual será o papel de Michael Jackson nos novos jogos

HARDWARE À VISTA

É quente o lançamento do Laser Active, comunicado no Clube do Chefe da **SG** 21. O dia D é 20 de agosto, no exterior. Sorry periferia, aqui necas! O laser active tem a mesma capacidade do Mega-CD, exatos 4320 Mega de memória e 60 minutos de imagens de vídeo ■ áudio analógicos, criando o clima cinematográfico nos jogos. O único defeito continua sendo o preço (tabela), muito salgado para nós mortais.



Entre tantas opções, escolha o seu console

TABELA DE PREÇOS

Laser Active - US$ 800
Mega LD Pack - US$ 350 (roda cartucho e CD)
LD ROM² Pack - US$ 350 (cartão de PC Engine e CD do mesmo)
Karaokê Pack - US$ 180

* Avaliação aproximada dos preços no mercado externo.

REALIDADE VIRTUAL É ANIMAL NO FLIPERAMA

O futuro já chegou lá fora. Jogos de realidade virtual começam a invadir os arcades da gringolândia. **Flying Ace** é o último lançamento para o Virtuality 1000 SD. Quatro jogadores simultâneos! Você controla um avião na Primeira Guerra Mundial. O ângulo de visão muda conforme o movimento de sua cabeça (o Virtuality é um "capacete" com a tela embutida). O outro, **Grid Buster**, é para o Virtuality 1000 CS, versão que se joga de pé. Este é outra viagem: você tem que "encarnar" um robô, detonando os adversários num estilo **Battle Tech**. Também para quatro jogadores.

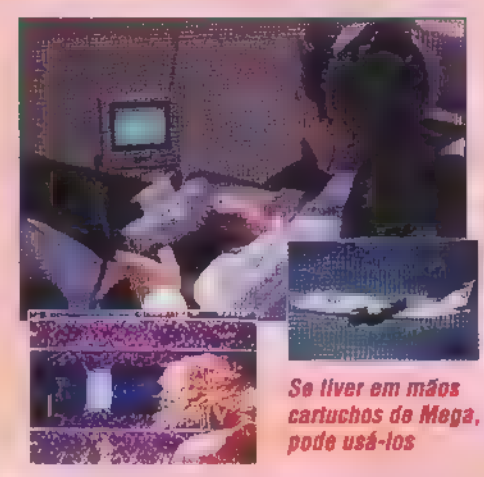
Acima, uma visão do Grid Buster e, ao lado, a cabine Virtuality 1000 SD

Turismo com videogame e 24 Mega para Street!

O jogo mudou de nome. Virou *Street Fighter II' Plus - Champion Edition*, com 24 Mega de memória. Previsto para setembro (se não adiarem). O CPS Fighter MD pode ser lançado antes.

NAS ASAS DO VIDEOGAME

A JAL, companhia aérea, investiu em um novo serviço para entreter seus passageiros durante o vôo. Trata-se do Mega Jet (um Mega Drive portátil similar a um Game Gear) que é ligado a um monitor fixado no braço da poltrona. O passageiro tem a oportunidade de pilotar jogos como **Sonic 2** e **Super Mônaco GP**. O serviço é exclusivo da 1ª classe e classe executiva. Mas Sonic também está presente em outras viagens. Na cadeia de hotéis Howard Johnson serão instalados Game Gears e haverá uma verdadeira montanha de opções de jogos para todos os adeptos dos games. Essa promoção pretende dar uma alternativa de lazer principalmente para os mais jovens, que são premiados também com uma assinatura grátis da revista Sega Vision. Assim, o Chefe vai acabar tirando suas feriazinhas e deixando a redação em paz.



Se tiver em mãos cartuchos de Mega, pode usá-los

SCOPE games®

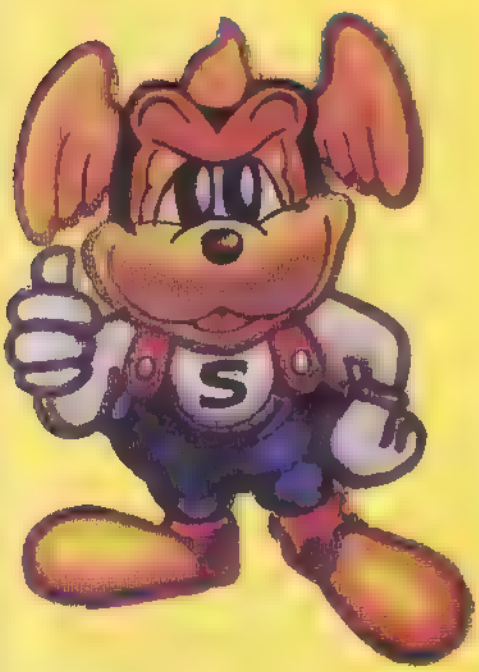
COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VÍDEO GAMES



CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NINTENDO US$ 14,00

NINTENDO US$ 6,00

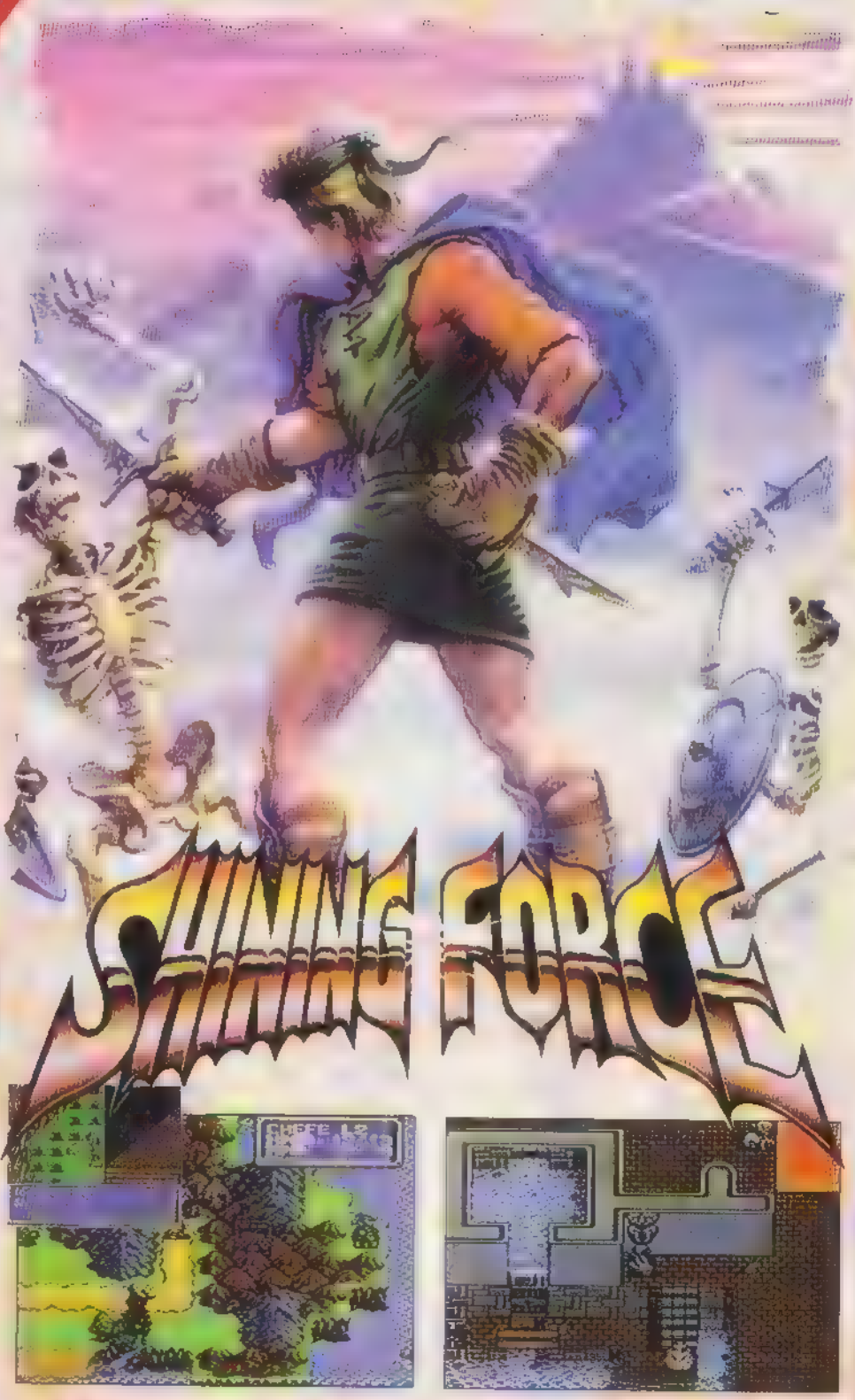
• Tudo com garantia total
• Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149

O Chefe arregaça a manga e traz passo a passo o RPG do ano

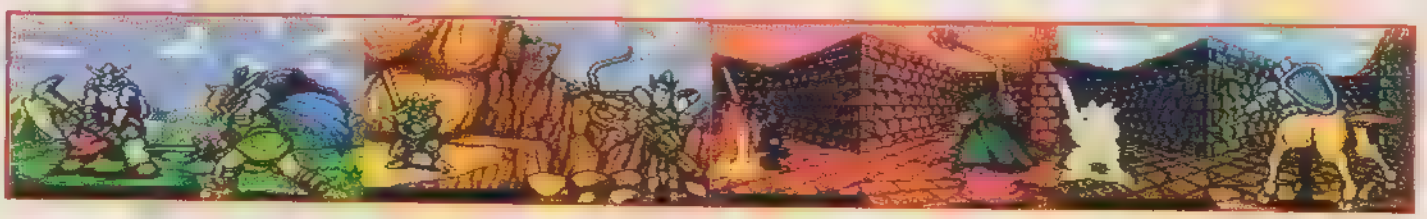
Este jogo foi eleito o melhor RPG de 1992 pela revista **Mega Drive Fan** e agora, finalmente, está saindo nos EUA. O cartucho inovou em seu estilo na época em que foi lançado e apresenta fortes elementos de simulador de guerra. Os japoneses aguardam ansiosamente a continuação da série. Foi fabricado pela Climax, divisão da Sega que também criou **Shining & the Darkness** e **Landstalker**. Foi o 1º cart com 12 Mega para o sistema Sega. São 12 guerreiros na linha de frente e até 16 na reserva, todos com características diferentes e com direito a "promotion", a qual deixa-os com mais possibilidades. Tão bom que o Chefe em pessoa encarou a missão de terminar o cart.

Fale com o rei para obter dinheiro. Cinco guerreiros o ajudam. Use bem as áreas de land effect 30%, pois nelas há mais defesa. Ponha na frente Ken e Luke. Por trás use Hans e Tao, que atacam de longe. Lowe recupera a energia dos companheiros. Fortaleça o líder no começo. Volte à cidade, fale com Gort e com o rei. Há outra cidade ao norte e deve-se falar com o rei. Se for preso, dê um "search" nas grades e Khris o salvará. Após a batalha torne a falar com o rei e termine o capítulo.

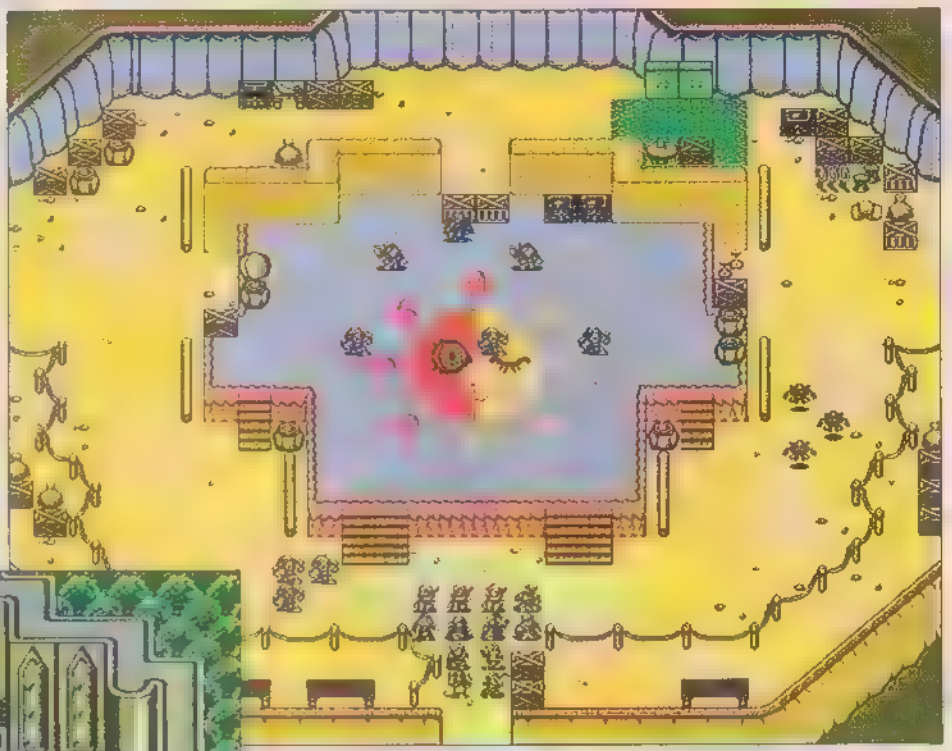


Antes de ir para a segunda batalha siga até a casinha para trazer Gong para seu exército. Ele serve para recarregar as energias

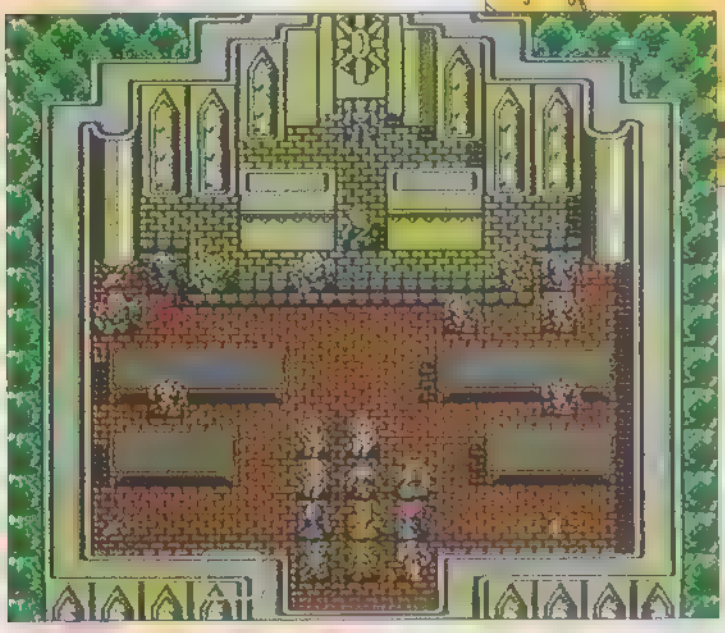
Após falar com o rei use o comando "search" no símbolo do dragão e utilize a passagem secreta atrás da cachoeira



Informe-se com todos na cidade. Vá para Manarina, a cidade dos magos. Lá, pegue a "Orb of Light". Convença Anri a entrar em seu grupo e depois Arthur. Resgate o filho do prefeito no circo e troque-o pelo navio. O jeito é seguir ao norte por Shade Abbey, o prefeito pode ajudá-lo. A última batalha é na igreja. Fale com Amon e termine o capítulo com Balbaroy.

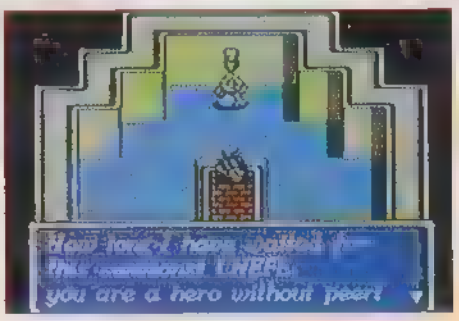


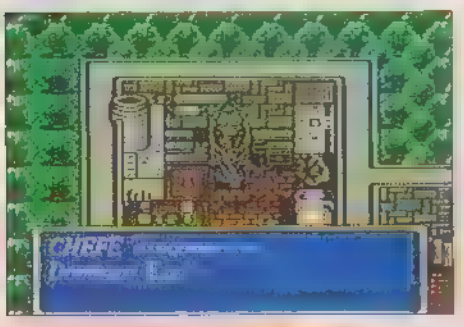
Pegue os inimigos mais próximos e os morcegos. Depois vá ao picadeiro para pegar os mais fortes e o chefe que usa o freeze 3



Defenda o chefe levando-o para trás do altar. Acerte os zumbis atrás das mesas com a magia do fogo, é o ponto fraco deles

A "orb of light" deve ser usada no final do corredor e todas as vezes que surgir uma parede com o símbolo do olho. Um espírito guiará o Shining Force





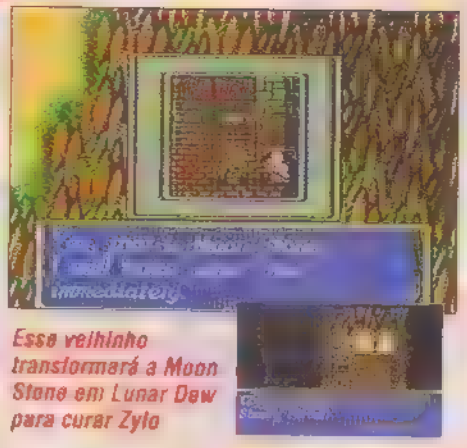
Use o "search" nesta máquina para conseguir o Domingo's Egg

Otrant pede para resgatar a "orb of light" que está na caverna logo na porta de cima. Obviamente, a relíquia não é fácil de conseguir. Para isso, será necessário detonar alguns inimigos na caverna

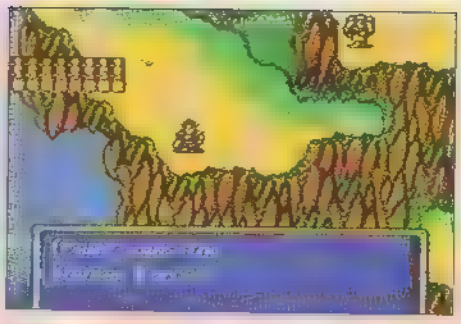
Ao terminar a última batalha converse com Amon para completar o capítulo. Ela e Balbaroy podem voar e portanto não são influenciados pelo relevo, podendo sobrevoar paredes e montanhas

SHINING FORCE

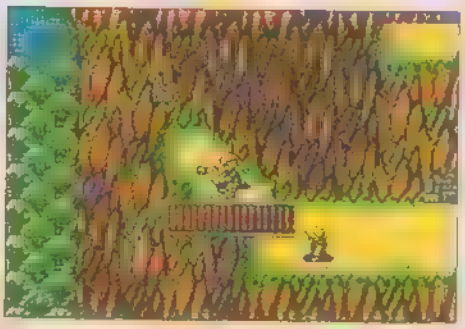
Fale com todos os moradores de Bustoke e leve Diane ao local da batalha para pegar a "Moon Stone". Durante a volta, transforme-o na "Lunar Dew". Cure a doença de Zylo e siga para a ponte. Fale primeiro com Kokichi, ele se tornará seu aliado no próximo capítulo. A essa altura do campeonato seu exército já deve ter bastante reservas. Tire os "priests" da jogada, substituindo-os por itens. Se o líder chegar ao nível 10, promova-o. Depois da ponte é a última batalha. Muito cuidado com a Laser Eye, que detona todos os inimigos que estiverem na faixa de ação. Pelle se juntará ao exército.



Esse velhinho transformará a Moon Stone em Lunar Dew para curar Zylo



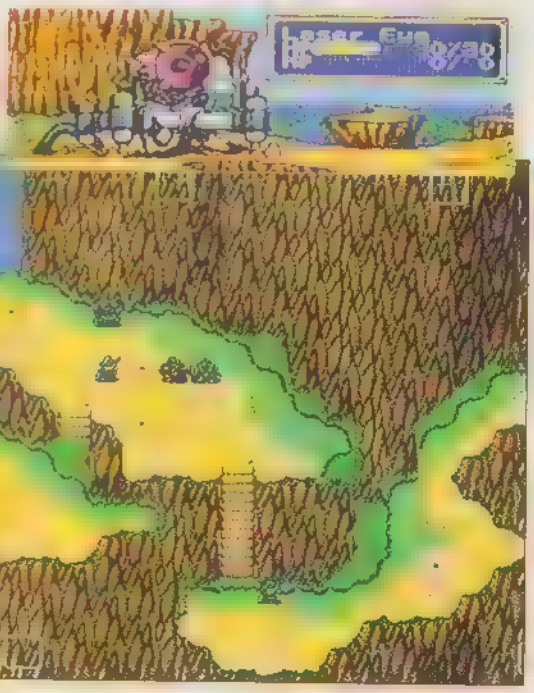
Pelle é um centauro muito forte. É ágil, forte e tem uma defesa muito alta. Com certeza somará pontos para seu exército. Sem falar que, se usar as armas do tipo spear, ele ataca longe num raio de dois quadrados

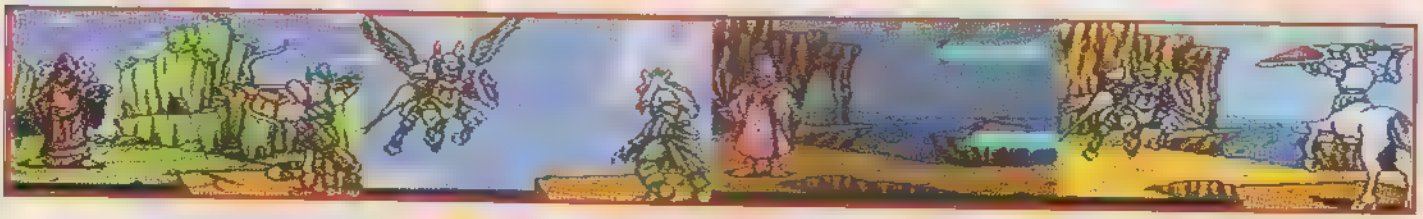


A invenção de Kokichi não deu muito certo desta vez. Mas no capítulo seguinte, a máquina que faz voar transforma-o num guerreiro ágil e eficiente

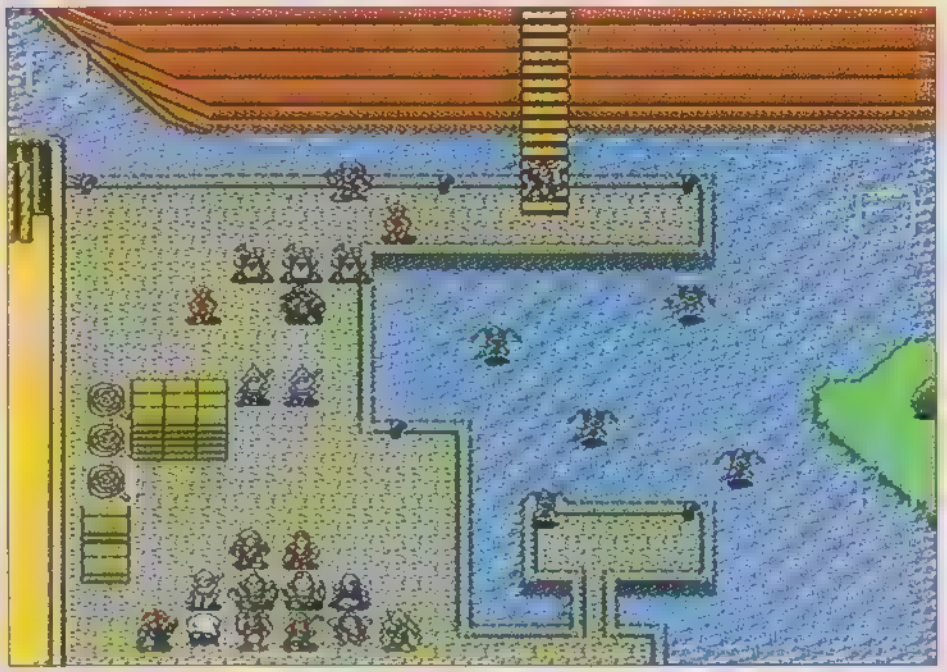
Agora são duas batalhas seguidas. Uma aqui e outra depois da ponte. Ao terminar a primeira, use a magia do Egress para voltar a cidade e recuperar os mortos e se equipar melhor

Depois do primeiro tiro, leve os centauros, armados com power spear para a depressão da ponte e detone os arqueiros. Depois do segundo tiro, avance com os centauros, Gork e Luke

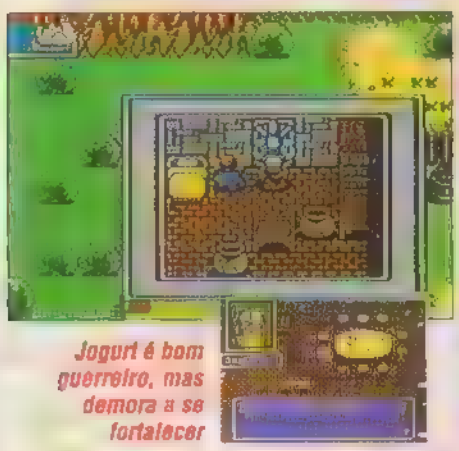




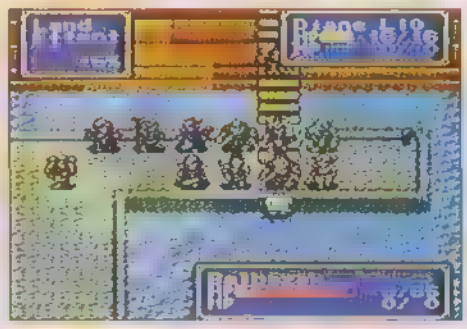
Em Pao Prairie seu exército receberá reforços preciosos: Jogurt, Kokichi e Vankar. Fale com Elliott e com Queen Koron. Depois disso autorize a partida do comboio. Gort ■ Luke devem ser promovidos para que consigam usar o "Heat Axe". Repita pelo menos duas vezes a batalha do campo para ganhar mais de um dos "Heat Axe" que estão sob o domínio de Lizardman. Como itens, eles têm o mesmo poder das magias blaze. Na cidade, Guntz e Domingo se tornam aliados do grupo. Siga para a fortaleza ao norte ■ encontre Earnest. Siga então para o porto, local da última batalha.



O cais encerra as batalhas no capítulo 4. Avance sem medo, mas liquide rapidamente os canhões que podem causar dor de cabeça devido a seu poder de fogo muito alto



Jogurt é bom guerreiro, mas demora a se fortalecer

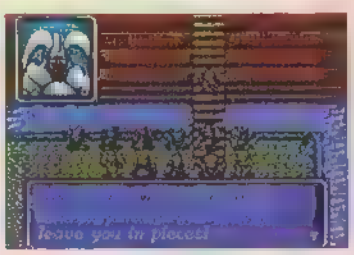


Contra Balbazak (e outros chefes) faça uma "rodinha" e detone de uma vez. A elven arrow tem um alcance de 3 quadrados!

A Heat Axe é uma arma poderosíssima. Mas somente Gort e Luke podem usá-la e, mesmo assim, só depois de promovidos

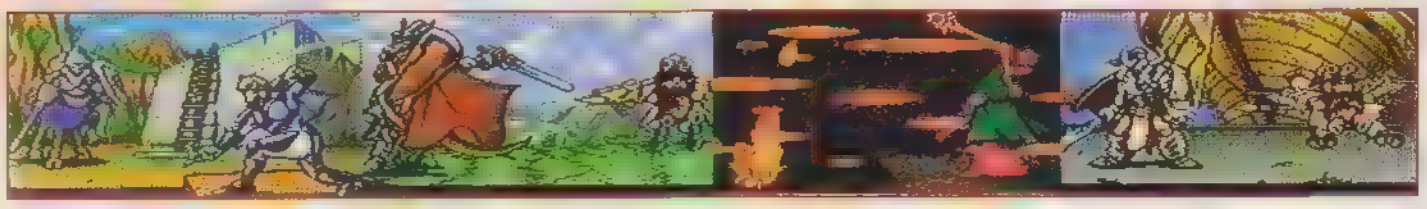
Olha o Kokichi aí voando numa boa. Coloque-o no seu exército e dê uma power spear para ele ficar ainda mais eficiente

Domingo é chocado aqui. Usa magia, é resistente e voa. Qualidade é o que não falta. Mas tem pouco MP (magias)



Darksol: esse é o malfeitor que se deve combater

Não perca na próxima SG os 4 capítulos finais



AH-3 FIREHAWK

Por Earth Angel

Entre no cockpit do AH-3 Firehawk e tenha uma experiência inédita em simulação de helicóptero de combate. O novo jogo da Victor (JVC) para o Sega CD é em estilo arcade para um só jogador, com movimentos regulares e gráficos bem trabalhados. Com a assistência de radar e co-piloto (com voz digitalizada ■ tudo mais), o jogador de **Firehawk** terá que voar através de dez missões destrutivas por terra ■ por mar. Contará também com um ângulo de visão de 360 graus do terreno, fato jamais visto em videogame. Os alvos são pontos estratégicos internacionais, incluindo desertos no Oriente Médio e selvas sul-americanas. Você usa seus instrumentos e controles para guiar ■ máquina de guerra ao longo do território inimigo. Os controles são básicos: para frente ou para trás, rotação para esquerda ou direita, ganhar ou perder altitude e disparar mísseis ou metralhadora. Antes de encarar as missões, estude o terreno numa tela especial: Info Mode (informação). O objetivo é claro - descobrir a localização dos alvos inimigos, mirar bem ■ mandá-los para o espaço. A força aérea adversária não vai ficar parada e tentará constantemente derrubá-lo dos céus. Se voltar a salvo e com a missão completa ganha o troféu Apocalipse Now!

JVC
Disponível: Outubro

¡Combate à noite!

Que tal o seu para-brisa estilhaçado com buracos de bala e o painel de controle pifar, babau

Seus sistemas de comando indicarão os alvos a acertar. Fogo!

Missão completa!

Visualizar a queda inimiga proporciona o verdadeiro sentimento de satisfação

Quando seu sinal de alvo acusar "Locked" atire para destruir um veículo inimigo

Destrua o comboio inimigo para cortar a linha de suprimento

Cheque sua visão de tela para "sacar" o terreno

Mole bem! Alvo atingido. O inimigo cai!

Alvo destruído. Mas ainda há um helicóptero inimigo em seu encalço

Voe baixo para escapar de aeronaves inimigas

Você conseguiu!

SUPERDICAS

JAMES POND
(Mega Drive)

MACETE ESPERTO

No início do jogo, siga até a fábrica de brinquedos à direita e colha esta ordem de itens: o bolo, o martelo, o globo, a maçã e a torneira. Você se tornará invencível. Aproveite a boiada para passar da fase 1. Após isso, todas as portas se abrirão. Os cinco itens formam a palavra CHEAT (Cake, Hammer, Earth, Apple e Tap). Para quem não sabe, Cheat coincidamente significa truque ou macete. Legal!

AZTEC ADVENTURE
(Master System)

BÔNUS EXTRA

Complete as fases 4 ■ 5 coletando as pérolas ■ depois entre novamente. Neste caminho você encontrará 2 bônus extras.

LOTUS TURBO CHALLENGE
(Mega Drive)

PASSWORDS

Dois passwords especiais para Lotus Turbo Challenge dão diferentes opções. Ponha o código MANSELL e corra o circuito sem a qualificação. Você estará classificado para ■ próxima corrida. Para um super-poderoso Lotus ponha o código SLUGPACE. Seu carro pode ir de 0 à 60 MPH em segundos.

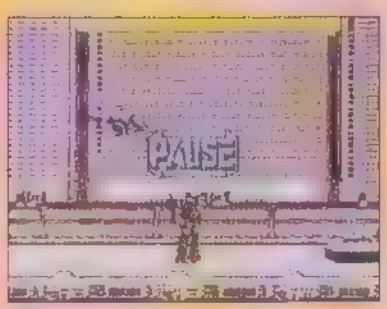
BALL JACKS
(Mega Drive)

CAMPEÃO DA GALAXIA

Para entrar no campeonato galáctico, aperte: ↑ → + Start logo na tela-título. Os times mostram-se animalescamente fortes.

DEVASTATOR
(Mega Drive)

PASSE DE FASE



Para passar de fase, pause o jogo e digite a seguinte senha: A, B, A, C, ↑, C, A, B.

SUPERDICAS

POPULOUS
(Master System)

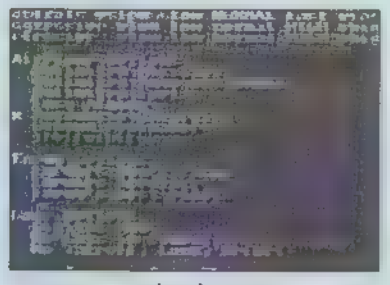
PASSWORDS

Utilize esses codigos e mostre sua força

Level 15 - ALPOUTOND
Level 37 - SCOWILDOR
Level 399 - ALPOCON
Level 1750 - BINTLOW

F 22 INTERCEPTOR
(Mega Drive)

SUPER TELA DE OPÇÕES



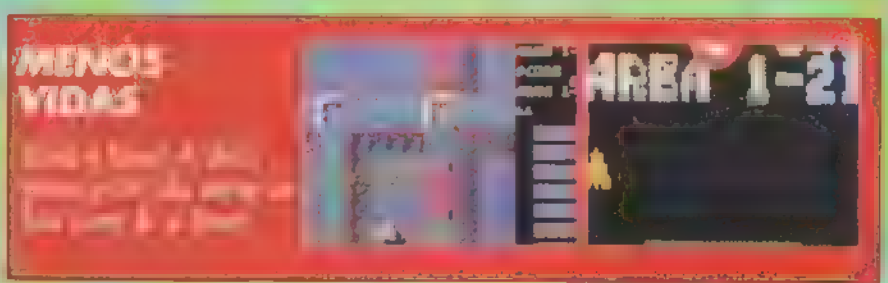
Há uma tela de opções em F-22. Uma vez acionada lhe dá ilimitados Fire Powers, invencibilidade e mais. Pressione os botões B e C, ao mesmo tempo, durante o jogo.

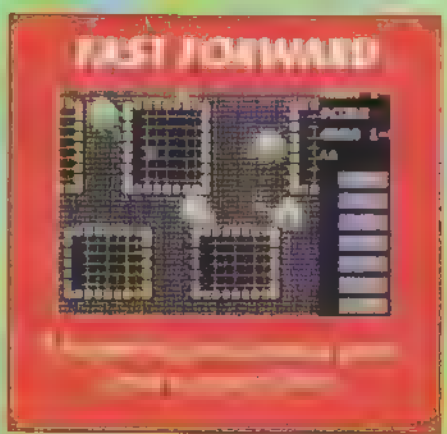
CASTLE OF ILLUSION
(Master System)

BÔNUS EXTRA

Complete as fases 4 e 5 coletando as pérolas e depois entre novamente. Através desse caminho você encontrará 2 bônus extra.

SLAP FIGHT
(Mega Drive)



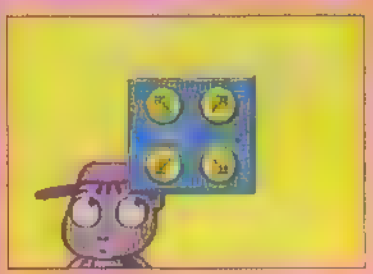


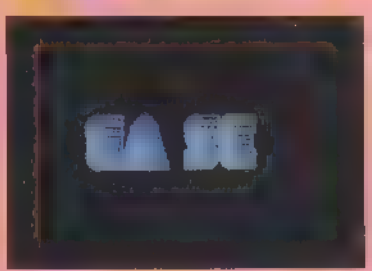
EX RANZA
(Mega Drive)

Pause e digite: ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓, C, B, A, → ←. O sinal de que a dica "entrou" é um barulhinho diferente. Agora aperte B para passar de fase e A para conseguir movimentação quadro a quadro.

SWITCH
(CD)

RESET

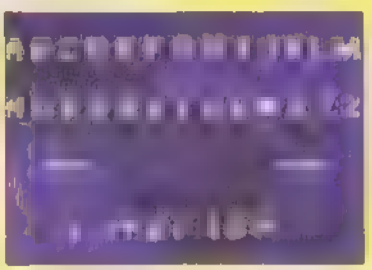




Durante a partida pressione: A B C + Start para resetar o jogo. Este game é capaz de brincar até mesmo com um simples Reset...

ECCO THE DOLPHIN
(Mega Drive)

SUPERCÓDIGO



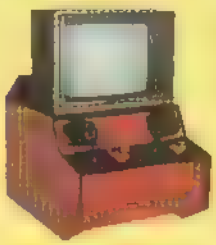
Super código para Ecco. Esta dica dá a você todo o ar que precisar em qualquer fase. Tanto que sua barra de ar desaparece. Use o código - LIFEFISH. Pressione Start para começar o jogo.

CONTROLE TOTAL PARA SEU VIDEOGAME

GAME SYSTEM

- Você só coloca a TV e o Videogame
- Disponível para todos os sistemas
- Comandos e botões profissionais
- Funcionamento normal e turbo
- Várias cores
- Timer digital com totalizador de tempo jogado

COMPACT SYSTEM



- Versão econômica do Game System
- Fixação na parede

SUPER CONTROL

- Joystick tipo arcade com botões e comando profissionais
- Turbo individual
- Ajuste de velocidade do turbo
- 2 versões: Mega Drive e S-Nes

TIMER TECH

- Temporizador com indicação digital e totalizador de tempo
- Tempo fixo e ajustável

PARTES E PEÇAS

- Botões (várias cores)
- Comandos (Joystick)
- Painéis Montados
- Amplificador estéreo 20 watts
- Ficheiro
- etc

TECHVISION

011) 931-1533

757 Antonieta

83474-060 São Paulo SP

GAMEPRO

MASTER PRÉ-ESTRÉIA

Por Lab Rat

Esta versão da Acclaim para Game Gear nos EUA chega com tudo que seus irmãos de 16 Bits têm. Uma conversão completa para 8 Bits, com seu próprio Mode A code. O que o Game Gear tem a ver com Master? Todos sabem que os jogos lançados lá para GG saem aqui para Master.

Kombate Kampeão

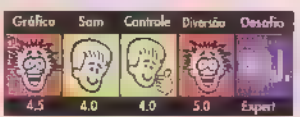
Pode-se escolher entre os seis lutadores (exceto Kano) numa luta até o final. Depois de enfrentar todos os personagens, você luta contra seu próprio personagem. Sobrevivendo à esse desafio, enfrentará Goro, o campeão de Shang Tsung. Todos os lutadores possuem seus movimentos especiais, combinações e golpes fatais, como no Arcade. Alguns golpes mais pesados só poderão ser acionados através de um código de energia. Com ele é possível arrancar a cabeça do corpo do inimigo ou chamuscar qualquer um, reduzindo-o ■ cinzas. Os gráficos têm boa qualidade. Você vê todos os movimentos ■ cenários de fundo com clareza. Muitos se surpreenderão com os detalhes da fase The Pit (fosso), a cabeçada de Sub-Zero, a Fireball de Liu Kang, os jorros de sangue e todo o restante do jogo. A música e a trilha sonora são cruas e não acompanham a qualidade do cart.

Kombate Klube

Como em todas as outras versões, acontece um verdadeiro problema quanto aos controles e alguns movimentos especiais ficaram bastante difíceis de acionar. Apesar dos pesares Mortal Kombat constitui seguramente o melhor lançamento do ano para Master no estilo.

(Acclaim)

Esta versão de Mortal Kombat é o melhor jogo que um console de 8 bits poderia ter, impressionando pela diversão. Isso deveria servir de exemplo para as outras fabricantes de jogos, que raramente lançam títulos quentes. Valeu Acclaim!

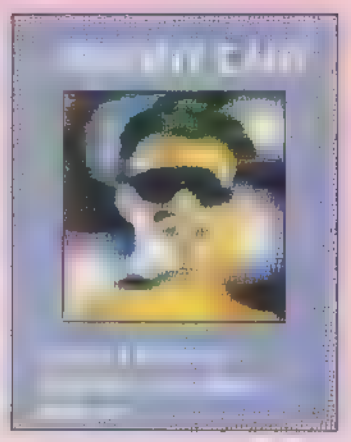


Preço indeterminado *1 ou 2 jogadores*
Disponível: Setembro *E.U.A.*
Luta

Como no arcade:

Com a inclusão do Código Mortal no Master System, os jogadores poderão experimentar o MODE A na telinha. A mesma chacina do Mega Drive. Para ativar o código, espere pela tela de "CODES" e pressione 2, 1, 2, Baixo e Cima.

Como alguém pode se comparar ao Senhor dos Raios?



Lightning Throw

Solte um raio e eletrize o adversário. Para isso pressione Frente, Baixo, Trás ■ 1

Superman

Frente, Frente, Baixo e saia voando em direção ao seu alvo

GOLPE FATAL

Rayden repete ■ movimento mortal que eletrifica e decepa ao mesmo tempo. Chegue em seu oponente, Trás, Frente, Frente, Frente e aperte 1

MORTAL KOMBAT

Fireball

Você consegue soltar uma bola de fogo na cara do adversário com Frente, Frente e 1

Freeze

Transforme seu oponente em picolé pressionando Baixo, Frente e 1

Ring Toss

Para mandar anéis na cabeça de alguém basta pressionar Trás e 1

Flying Kick

Kang desafia a lei da gravidade com essa voadora. Execute com Baixo, Baixo e 2

Slide

Ponha o inimigo no balanço com essa rasteira de Sub-Zero. Presssione Trás, Trás, 1 e 2 simultâneos

Scissor Grab

Nenhum sujeito resiste a essas pernas. E ela não hesita em usá-las em todos aqueles que pretendem resistir. Pressione Baixo, 1 e 2 simultaneamente

GOLPE FATAL

Comece com o direcional Baixo e faça um 360 graus na direção do adversário. Você vai obter um Helicopter Spin Kick seguido de upper-cut. É a volta de King Kang

GOLPE FATAL

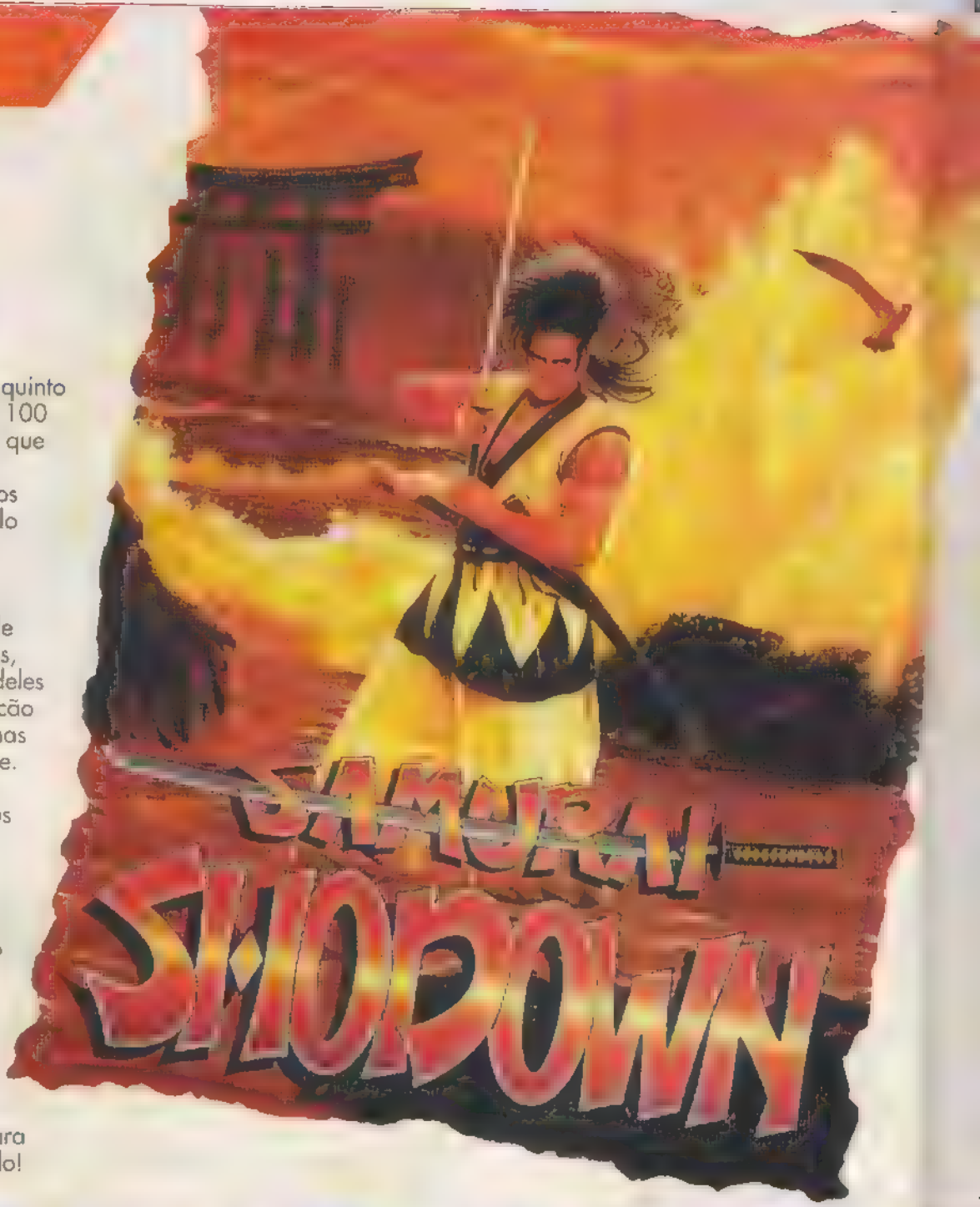
Você pode arrancar cabeças também em oito bits. Para fazê-lo, aperte Frente, Baixo, Frente e 1

GOLPE FATAL

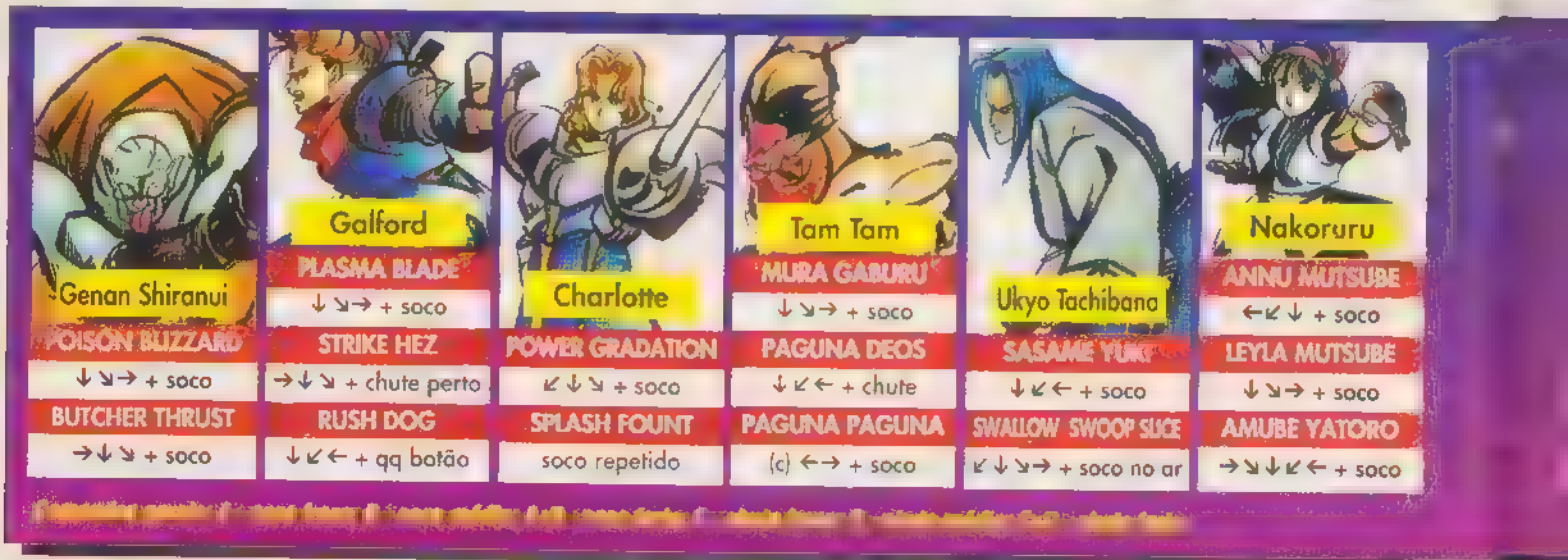
Será que Sonya têm problema de mau hálito. Solte esse beijo mortal precionando Frente, Frente, Trás, Trás e Start

A versão para Game Gear sai nos Estados Unidos em setembro. A data de lançamento da versão para Master depende de como será resolvido o problema do botão Start, ausente nos controles deste sistema. Os golpes acima são todos para Game Gear. Os de Master System deverão ser ligeiramente diferentes

Japão, século XVIII. Doze guerreiros enfrentam Satã

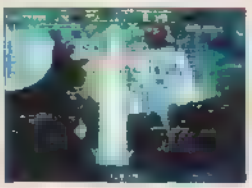


Samurai Shodown é o quinto título da série da SNK 100 Mega Shock. Mais um que pega carona no **Street Fighter II**. Só que aqui todos os guerreiros pertencem ao século XVIII. Samurais, espadachins, ninjas, kabukis e demônios orientais, num total de doze personagens que se munem de armas características: espadas, facões, foices e garras. Dois deles tem mascotes assassinos: um cão e um gavião. Use bem as armas pois elas quebram no combate. Durante o jogo, os lutadores podem ir para uma fase bônus onde o derrotado é desarmado. Um inédito medidor de raiva, dá ao lutador força extra. O sistema de zoom é o mesmo usado no **Art of Fighting**. Outro elemento inédito são os itens de energia e pontos que aparecem durante o combate. Cuidado com as bombas que aparecem. Muito sangue e mutilações. Para jogar só ou bem acompanhado!



Nakoruru, além de uma espada, possui uma ave de rapina como arma. Ela pode se pendurar no pássaro e atacar pela diagonal usando o golpe especial →↘↓↙← + chute

Kyoshiro tem uma magia extra (↓↙← + soco). Tam Tam solta ácido pela boca usando a mesma sequência. Ainda predomina o mistério sobre os tradicionais golpes secretos

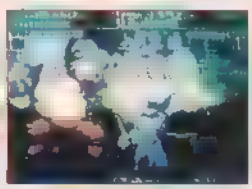


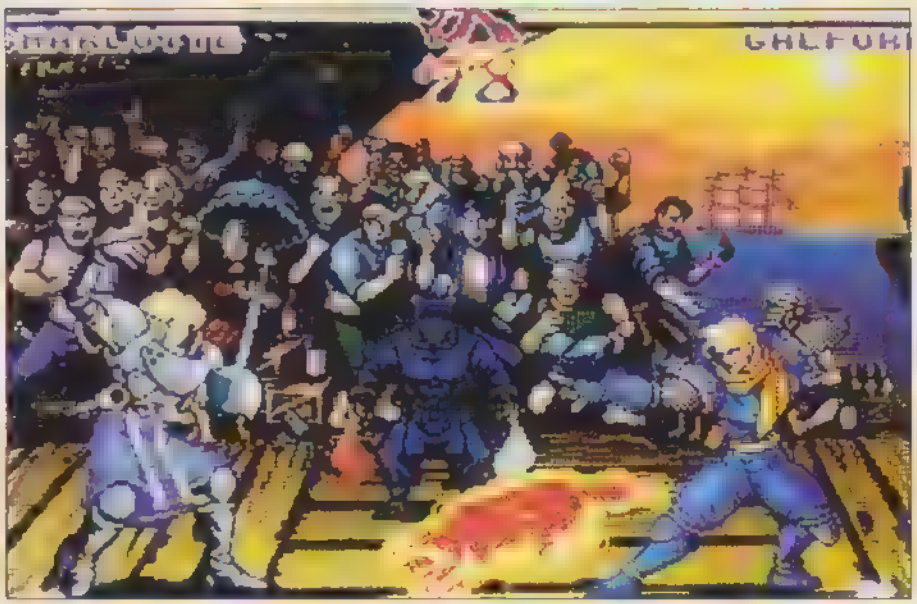
As mensagens podem ser em inglês, em japonês (acima) ou...

Se perder na disputa de força ficará temporariamente sem sua arma

Galford e Hanzou podem usar um teletransporte parecido com o de Dhalsim de Street. Basta digitar →↙↘ + botão correspondente ao local de aparição conforme indicado acima

... até em francês. Usa-se a expressão "en garde" para designar início de luta

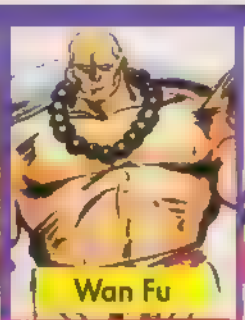




SAMURAI SHODOWN SNK			
117 Mega	Fases: N/D	E.U.A.	
2 Jogadores	Luta	Continue	
Gráfico	★ ★ ★ ★ ★		
Som	★ ★ ★ ★ ★		
Dificuldade	★ ★ ★ ★		
Fun Factor	★ ★ ★ ★ ★		

Haoumaru

KOGETSU ZAN	→↙↓↘ + soco
SENPUZAN	↓↘→ + soco



Wan Fu

EXPLODING WAVE	↓↙← + soco
SLICING GUST	→↓↘ + soco

Jubei Yagyu

[illegible]	↓↘→ + soco
HASSO HAPPA	soco repetido
NIKKAKU RATOH	→↓↘ + soco

Kyoshiro Senryo

CHOBI JISHI	↓↙← + soco
FLAME FANDANGO	↙↓↘→ + soco
ROTATING SLASH	→↙↓↘ + soco

Hanzou Hattori

KEPPU SHURIKEN	↓↘→ + soco
NINJA TWIRL	→↘↓↙← + BCD
BULLHEAD BLAST	→↓↘ + chute perto

Earthquake

FAT BOUND	↓ + chute repetido
FAT CHAINSAW	soco repetido
TRIANGLE JUMP	→ no salto (no canto)

Ofertas exclusivas Ícaro para você comprar voando.

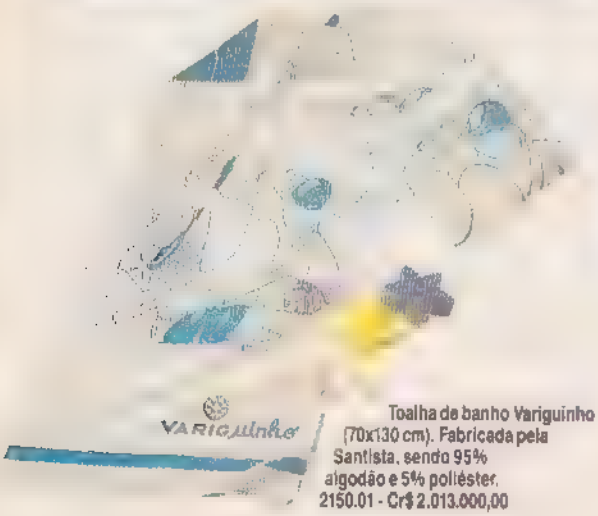
Relógio Esportivo Maxim's - Quartz, digital, scuba diver, multi-funções, alarme, crono, caixa em resina, com fundo em aço inox, catraca, pulseira de borracha, à prova d'água até 50m. Exclusivamente na cor preta.
3091.01 - Pinos na cor preta - Cr$ 3.870.000,00
3091.02 - Pinos ■ cor prata - Cr$ 3.870.000,00

Veja como funciona o avião! Engenhoso livro animado que apresenta o funcionamento interno do avião. 0401,33 - Cr$ 2.390.000,00

Relógio despertador Varig, com avião girando na marcação dos segundos. Importado da Alemanha, funciona com uma pilha pequena. Diâmetro de 5 cm.
0006.04 - Cor Branca Cr$ 4.527.000,00
0006.05 - Cor preta Cr$ 4.527.000,00

Toalha de banho Ícaro (1,50 x 0,89 m). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.
2150.03
Cr$ 2.013.000,00

Variguinho Inflável confeccionado em PVC, com impressão em silk-screen.
1327.01 - Cr$ 2.574.000,00



Toalha de banho Variguinho (70x130 cm). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.
2150.01 - Cr$ 2.013.000,00

Faça já seu pedido.
Escreva para Ícaro Editora Ltda., especificando o código e a quantidade dos produtos que você deseja, seu nome e o valor total pedido, acrescido da quantia de Cr$ 780.000,00 referente ao transporte.

Em seguida envie para a Rua Jundiaí, 50 - 4.º andar - Jardim Paulista - CEP 04001-140 - São Paulo - SP.
Se preferir, faça seu pedido pelo telefone (011) 884-8777.
Válido até 30/09/93

GAME SHOPPING

TARGET

LOCAÇÃO E VENDAS

- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA

Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607

MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US$ 15,00

Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Vídeo Games, Cartuchos ■ Acessórios para todo ■ Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 — São Paulo — SP Tel: (011) 573-0584

FIREBALL GAMES

Locação, Compra e Venda

- Novos e Usados
- Acesórios
- Cartuchos
- Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo
Tel.: (011) 813-6179

TOYS ELECTRONICS

CONSERTO DE BRINQUEDOS · TRANSCODIFICAÇÕES E MANUTENÇÃO

Videogames: Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System
Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO

HORARIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING ELDORADO — Av. Rebouças 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
Tel.: (011) 814.0454 e 815.5649/Fax: (011) 814.9560

HOLLYWOOD GAMES

Faça 6 locações e ganhe uma camiseta super legal!

Mega - Master - Super Nes - Sala de Jogos

Av. João Pessoa, 497 Camilópolis - Santo André - SP
Tel.: (011) 447-6130

GAME SHOP

A melhor locadora do Tucuruvi
R/ Tanque Velho, 26.
(Travessa da Av. Guapira)

ELITE VIDEO GAMES

Cartuchos novos ■ usados
Neo Geo, Super Nintendo e Mega Drive
Consulte nossos preços. Tel: 463 3715

STAR game

Locação e Venda

- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE
- NINTENDO
- MASTER SYSTEM
- GAME BOY
- GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

SYSTEM GAMES

- Video Games
- Cartuchos
- Acessórios p/ Áudio ■ Vídeos

NÃO SOMOS LOCADORA

RUA GREENFELD, 248 - CEP: 04218-100
IPIRANGA - SÃO PAULO - TEL. (011) 272-7410

Em Santos

LOCADORA **SPEED GAME**

R. Pastor Alberto Augusto, 691
Sta. Maria - Santos - SP
Tel.: (0132) 30-7760

Você já imaginou, quantos consumidores deixaram de ver o seu anúncio aqui?

ANUNCIE AGORA !

CLUBE DO CHEFE

Os talentos que chegam pelo correio

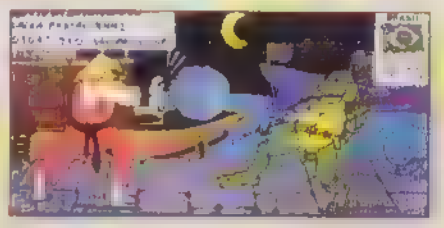
A promoção "Arte no Envelope" foi umestouro. Centenas de envelopes chegaram aqui na redação. Foi uma luta escolher os melhores. Devido ao sucesso resolvi continuar publicando os melhores desenhos. E, daqui a pouco, vou premiar com mais camisetas. Afinal, leitor meu só tem a ganhar. Por isso não é hora de desistir. Solte seu lado artistico e continue mandando envelopes para entrar na galeria ***SG***. Os autores dos 5 desenhos ao lado faturaram camisetas exclusivas da ***SG***, que receberão, em breve, pelo correio.

Elf Luzini de Carvalho
Santo André - SP

Ricardo A. Okada
S. Paulo- SP

Paulo Sergio S.C.
S. Paulo- SP

Ana Paula de Oliveira
Belém - PA



Leandro R. Barbosa
Ginás - RS

ARTE NEWS

ESTA MANIA VAI PEGAR

ESTA É A FASE ARTE NEWS

TODA LINHA ECTO

LIGOU, COMPROU!

VENDA SOMENTE POR ATACADO

- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

ARTE NEWS Comércio e Representações.
Rua Luís Olímpio de Menezes, 157 - Jd. Saúde - SP
Tels.: (011) 947-5925/947-4940 - Fax: (011) 947-7219

Akira E. A. Gora

A palavra de quem entende de Street Fighter II para Mega Drive

SUPERGAME OMBUDSMAN

As melhores revistas de games já falaram de **Street Fighter** para Mega. Afinal o que você prefere? Ficar chupando o dedo ou ver o cart com antecedência? Antes do jogo ser lançado, os fabricantes mandam protótipos para a mídia analisar e divulgar. É claro que haverá modificações.

No caso de **Street Fighter**, as anunciadas pela Capcom até agora são: o cart pasou a ter 24 Mega e se chama Plus. Dois modos de jogo, dash e hyper. Apesar de não confirmado, o hyper deve equivaler a versão turbo. Ajuste de velocidade. E uma opção especial para você criar chaves e formar um campeonato. Isto é o que se sabe do jogo até o fechamento desta edição (10 de agosto). É claro que todos os golpes publicados na ***SG*** estão valendo pois são da versão dash. Para maiores esclarecimentos os fabricantes mantem uma linha direta para consultas e a da Capcom é a seguinte:

Capcom USA
3303 Scott Blvd.
Santa Clara, CA 95054
Game Conselor Line
(408) 727 1665

É bom lembrar que se trata de DDI, ou seja uma ligação internacional e que custa muito caro e que se deve falar in a very good english, OK?

ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

DTA GAMES /SP
Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921

NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA) /SP
Rua Esperinsendas Neves, 285 - Sorocaba
Tel: (015Z) 33.9715

PLAY GAMES /SP
Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana
Tel: (011) 575.9730

SCOPE GAMES /SP
Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

SPEED GAMES /SP
Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sto. Maria - Santos
Tel: (013Z) 30.7760

STAR GAMES /PR
Rua Tapajós, 1292 - Bom Retiro - Curitiba
Tel: (041) 338.6818

SYSTEM GAMES /SP
Rua Greenfield, 248 - Ipiranga
Tel: (011) 272.7410

GAME HOUSE /RJ
Rua Teresa, 1515 lj. 147 - Petrópolis - Tel: (0242) 31.1352
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 lj. 377 - Shopping Ilha Plaza

TARGET /GO
Av. R 1, 195 - Setor Oeste - Tel: (062) 291.1607

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES /SP
Rua Domingos de Morais, 211 2º andar Sl 3 - Paraíso
Tel: (011) 549.2816

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º andar Cjs. 114/115
São Paulo - SP - Tel: (011) 222.1471 ou 222.9083
CEP: 01207-001

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX /RN
Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim Natal Tel: (084) 217.5935 ou 231.9256

D.T.A. Games

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

DESCONTOS À VISTA

TEC TOY

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

Rua Joaquim Floriano, 864 - Tels.: (011) 820-1566/820-6921
Rua João Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

GAMEPOWER

ESTÁ AINDA MAIS HOT

Você que gosta de emoções fortes, prepare seus nervos. Gamepower radicalizou geral e vai deixar você o mês inteiro em movimento!

EXCLUSIVO SAIBA COMO SERÁ O NOVO STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER II TURBO

★ 8 dicas de arrepiar
★ Todos os finais secretos

SNES ALUCINANTE!

★ World Heroes ★ Sonic Wings ★ Super Back to the Future ★ Pateta
★ + de 20 dicas chocantes de Super Mario Collection Especial

DIRETO DA GAMEPRO

★ Cool Spot e Mega Man X para SNes ★ Kirby para NEs

E AINDA

Tudo o que rola em PC, realidade virtual, multimídia e muito mais na exclusiva GamePlus inteiramente GRÁTIS!!

AGORA COM MAIS PÁGINAS!

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

TENHA AS SUAS COLEÇÕES COMPLETAS!

Se você perdeu alguma edição de SUPERGAME e GAMEPOWER, fique ligado! Seu jornaleiro ou o distribuidor da sua região podem descolá-la pra você. Você também pode escrever para a DINAP A/C Números Atrasados - Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 06053-990 - Osasco - São Paulo.

JORNALEIRO
Um amigo a cada esquina

(011) 851-3111

Este número é sua linha direta com a gente. Através dele você pode fazer sua ASSINATURA, dar sugestões, reclamar... encher mesmo! Se preferir, escreva para a Nova Cultural.

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

SUPERGAME
ANO 2 - Nº 26 - SETEMBRO DE 1993

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor de Arte: Omar Grasseti
Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Secretário de Produção: Walmir Dionízio

Consultores (textos): *Marcelo Câmara, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Fran Moreira, Antonio Rui*
Ilustrações: *Murilo Martins, Osnei, Weslien da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003;**Telex:** (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263. Distribuição Portugal: Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone (011) 268-2522, ramal 213

ISSN 0104-2033

LTURAL
dor
(1907-1990)
ndo Dal
mé, Shozi Ikeda
GAME
TEMBRO DE 1993
a Rodrigues
Grassetti
ton Marcos
bio Pedersen
aria Cristina
Verônica
ela A. S. Squaris
ão: Walmir
Marcelo
rales, Márcia
Akira Suzuki,
enes, André Luis
Bloisi Oliveira,
Fran Moreira,
artins, Osnei,
ardo Vivona,
Silva
D. Aguiar
Henri Zetune
ing: Roberto
romoção:
da, Ione Fabiano,
A. Prado
Cestaro
e Shirley M.
F. do Amaral
ário: José
vel: Iara Rodrigues
ublicação mensal da
Ltda. Redação e
Al. Min. Rocha de
CEP 01410-901 -
efones: Central de
1-3111; Fax: (011)
31747; Redação:
255; Caixa Postal:
Publicidade: (011)
Distribuição Portugal:
de Publicações Ltda.,
Azinhaga dos Fetais,
telefone: 947-2542
ndade no Brasil pela
dora Nacional de
eros Atrasados Caixa
06053-990 Telefone:
213

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

A venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

* Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.